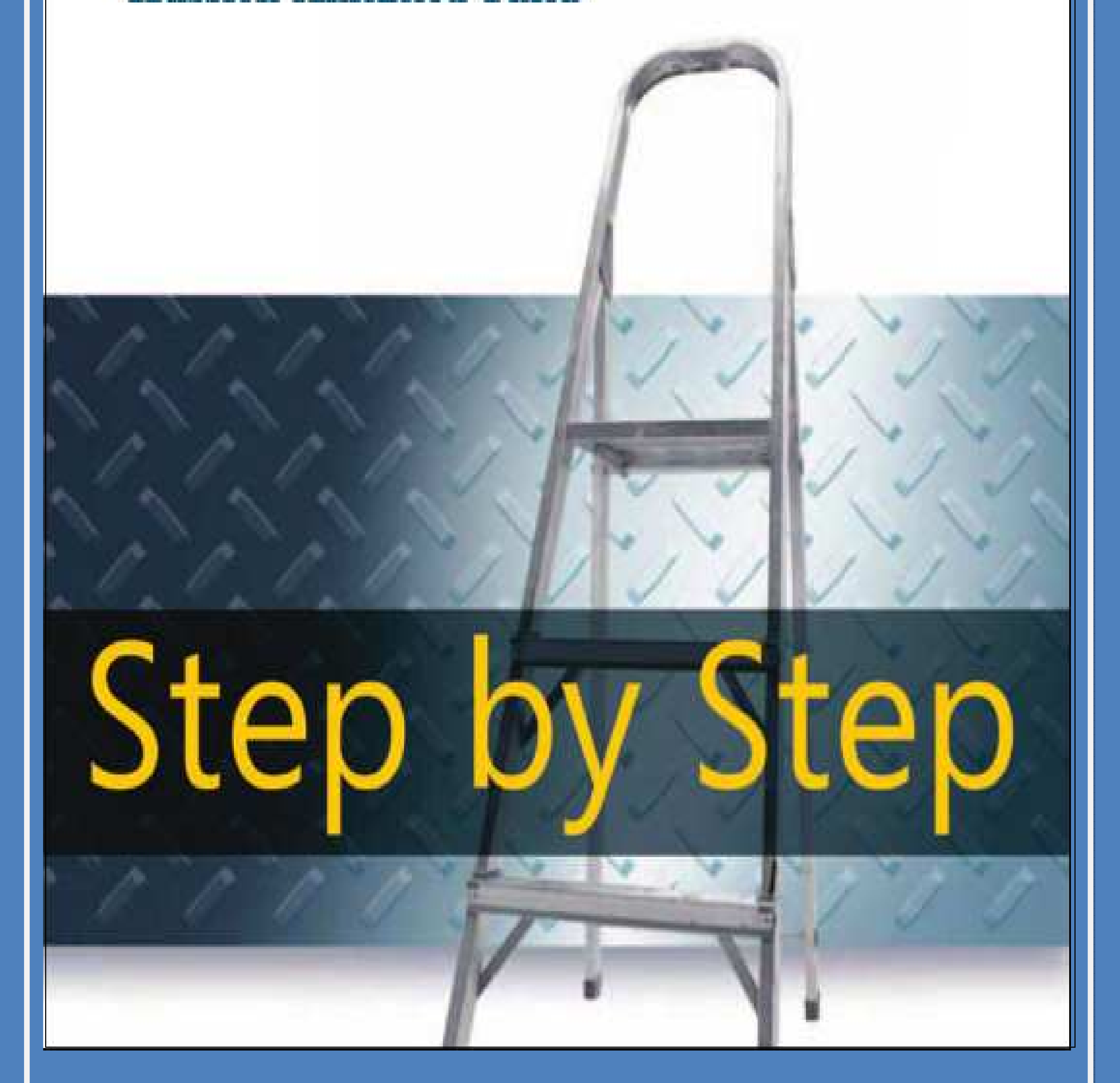
كتاب تعليمي

خطوة بخطوة لتعلم لغة C,C++

Learn C++ or C

Hussien Ahmmed Taleb





اهدي هذا الكتاب إلى أمي ومن غير أمي يستحق هذا الإهداء فلك يا أمي اهدي هذا الكتاب

يا أطيب من رأت عيناي في الدنيا فجزأك الله عني وأخوتي خير الجزاء أطال الله لنا بعمرك

حسين احمد طالب الربيعي

العراق/ جامعة ديالى

هندسة الحاسبات والبرمجيات

المرحلة الرابعة

2011/9/1

المدونة

http://hussienahmmed.blogspot.com/

البريد الالكتروني

hussien89aa@yahoo.com

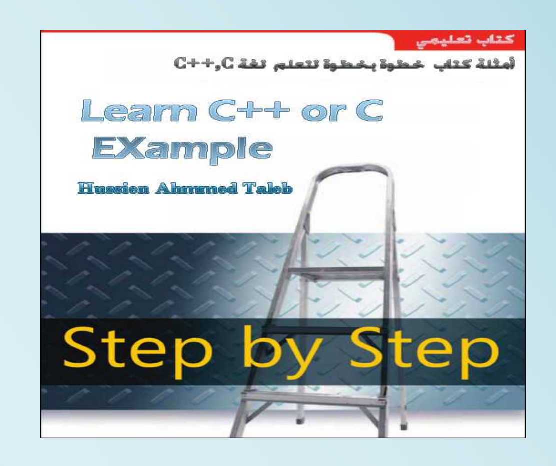


يتناول هذا الكتاب لغة (c,c++) بأسلوب تدريسي وبشكل تفصيلي جدا حيث يستطيع منه المبتدأ جدا البدء بتعلم هذه اللغة وكتابة البرامج والمطور يطور قدراته أكثر وتجد انه عند كتابة أي برنامج سيوضح لك الخطوات البرمجية وكيف حدثت

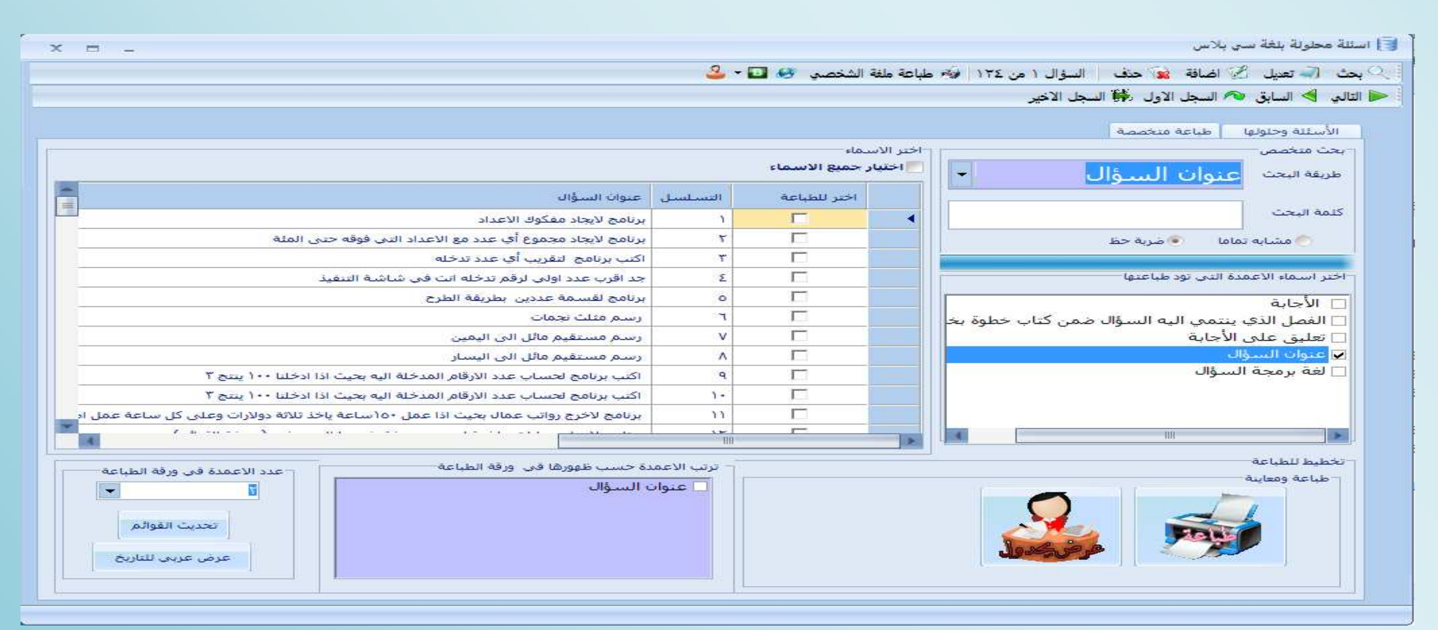
المرفقات مع الكتاب

هناك مرفقات مع الكتابة لكي تكتمل الطريقة التعليمية بشكل صحيح وهي

- مجموعة كبيرة من الأمثلة المحلولة بكتاب مرفق



- برنامج تعليمي مصمم **(vb.net2008)** يقوم باختبار قدراتك في لغة البرمجة **(c ,c++)**



المرفقات بهذا الرابط **http://www.4shared.com/account/dir/z01ovuue/_online.html?rnd=80#dir=83250388**

كيف تبرمج او كيف تكتب برنامجا

كثيرا منا من يجد صعوبة في كتابة البرامج أو انه يعرف كل شيء وفاهم لكل مكونات تلكم اللغة ولكن لا يعرف كيف يربط بين تلكم المحتويات كتلك التي تعرف مكونات كل أكلة وكيفية تكوينها لكنها لا تجيد الطبخ اعلم أن الكثير منمن سيقرأ هذه الأسطر يجد أنها تطبق عليه ولا عجب فانا كنت كذالك يوما ما إذن فأين الحل ..؟

مادمنا قريبين من الطبخ كانت أمي إذا أرادت أن تحضر أكلة (الدولمة) كانت تحضر أولا مكونات هذه الطبخة وهي البصل وورق العنب والرز وما إلى ذالك وبعد أن تنتهي من تحضير كل تلكم الأدوات تبدأ بتكوين هذه الأكلة فطابت يديك يا أماه

فالبرمجة مشابهة تماما لصناعة أكلة ما فعندما نُسال سؤال بداية نحلل السؤال ونحضر متطلباته تم نقوم بربط هذه المتطلبات مع بعضها ونكون برنامجا أي شيء شبيه بالخوارزمية لكل حل فعلى سبيل المثال لو جاءنا سؤال يطلب فيه جمع عددين يدخلهما المستخدم فبداية التحليل من السؤال نفهم يدخل عددين لذالك نحتاج إلى متغيرين كل متغير يمثل عدد معين من الذي سوف ندخله وبما انه قال يدخلهما المستخدم يجب أن نعمل دالة إدخال من شاشة التنفيذ إلى هذان المتغيران تم يأتي بعدهما من متطلبات السؤال جمع أي لابد من وجود وتعريف متغير ثالث نخزن فيه نتيجة الجمع التي سوف نقوم بها ثم نطبع هذه النتيجة. ألان بعد تحليل المتطلبات نسلسل الخطوات على ورقة بشكل مشابه لكتابة البرنامج بشكل التالي

١.تعريف متغيرات (a,b,c) ٢.ندخل (a,b) من شاشة التنفيذ ٣.نجمعهم (c=a+b) ٤.نطبعهم

ألان نحول هذه المتطلبات إلى برنامج

```
#include<iostream.h>
    mian()
{
1.int a,b,c;
2.cin>>a>>b;
3.c=a+b;
4.cout<<c;}
```

كما لاحظت كيف كونا البرنامج وصحيح 100%

المحتويات

الفصل الاول

التعرف على أساسيات اللغة وطريقة كتابة أول برنامج لك

المستوى المطلوب

مبتدئ جدا لا يعرف أي شيء عن هذه اللغة فما فوق ذالك

الأهداف:

عندما يكتمل الفصل تكون بإذن الله قد أتممت التعرف على أساسيات هذه اللغة ومبادئها وطرق تسلسل خطوات البرنامج

مستوى الأداء المطلوب بعد إنهاء الفصل

إتقان هذه الفصل إتقان كامل لان بقية الفصول جميعها تعتمد بشكل مباشر على هذا الفصل

الأدوات المطلوبة:حاسوب شخصي لتجربة البرامج وقلم ودفتر لتسجيل الملاحظات

الوقت المطلوب : أربعة ساعات

الهيكلية العامة للبرنامج :

للبرنامج في لغة (c , c++) شكل عام عند كتابته وهو ثابت تقريبا في أجزائه الرئيسية في كل البرامج وتكون طريقة كتابته بشكل التالي

```
C++                                                   الكود بلغة
منطقة التعريفات العامة واستدعاء مكاتب للبرنامج
# include<iostream.h>
الدالة التي تكتب بداخلها اكواد البرنامج
Main()
{
ساحة الاكواد أو منطقة كتابة اكواد البرنامج والقراءة والطباعة
}
```

```
C                                                     الكود بلغة
منطقة التعريفات العامة واستدعاء مكاتب للبرنامج
# include<stdio.h>
الدالة التي تكتب بداخلها اكواد البرنامج
Main()
{
ساحة الاكواد أو منطقة كتابة اكواد البرنامج والقراءة والطباعة
}
```

- **منطقة التعريفات العامة واستدعاء مكاتب للبرنامج:** في هذا المكان يتم كتابة جميع المكاتب التي سنحتاج إليها داخل البرنامج وكذالك المتغيرات التي تعرف بشكل عام لكل البرنامج والسجلات والدوال على سبيل المثال دالة القراءة والطباعة (scanf ,printf) في لغة C تقع ضمن المكتبة <stdio.h> لذالك يجب استدعاء هذه المكتبة لكي تعمل هذه الدوال ودالة (cout , cin) تقع ضمن مكتبة <iostream.h>.

- **دالة (main):** هذه الدالة يسلم نظام التشغيل العمل لها وعندما تنتهي وظيفتها ترجع له قيمة

- **ساحة كتبة الأكواد:** هي المنطقة التي يتم بداخلها كتابة الأكواد البرمجية وتعريفات وغيرها

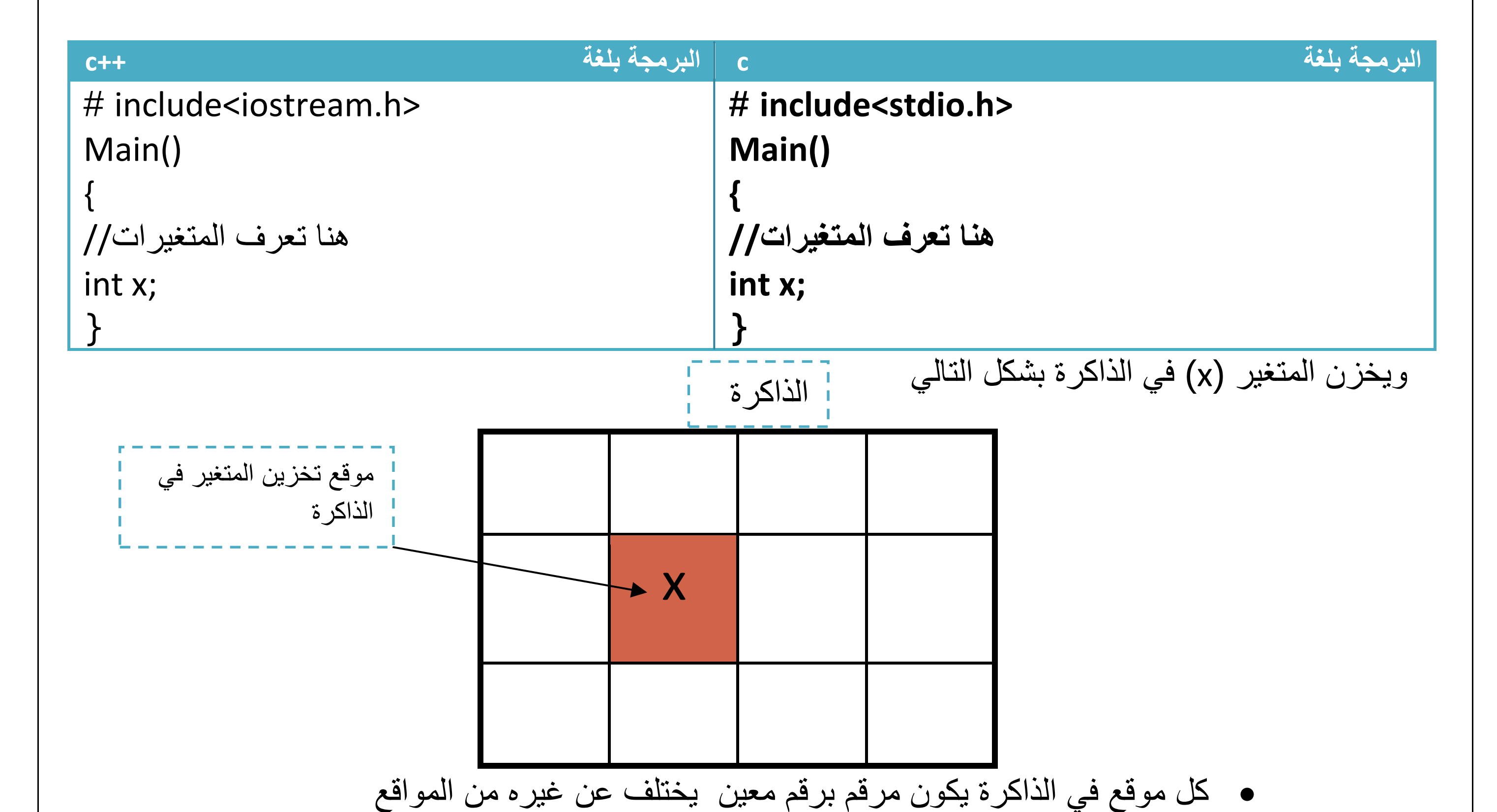
- يجب وضع فارزة منقوطة في نهاية أي تعبير مبرمج من قبل المستخدم للدلالة على أن التعبير انتهى .

المتغيرات :

هي مواقع في الذاكرة تخزن فيها قيم معينة قد تتغير أثناء البرنامج أو قد تبقى ثابتة. وأسماء المتغيرات تكون مفتوحة حسب الرأي الشخصي المبرمج ممكن أن يسميها إي اسم لكن يجب أن لا يكون الاسم من الأسماء المحجوزة مثل (if,for,while) أو أي أسم أخر محجوز من قبل المترجم ورغم أن تسمية المتغيرات مفتوحة لكن يفضل أن تكون تسمية المتغير دالة عليه مثلا لو كان المتغير يدل على الوقت فيفضل تسميته (time) حتى تكون اكوادك واضحة وحتى لا يكون برنامجك متشابك كمعكرونة الاسبكتي لا يعرف القارئ بدايته من نهايته.

- المتغير الذي يتم تعريفه داخل البرنامج يجب تحديد نوعه.

✓ فمثلا لو كان المتغير (x) يحوي قيمة متغير رقمي بدون فارزة بعد الصفر فيجب تعريفه تحت الدالة main() بأنه متغير من نوع (integer) هكذا



البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
# include<stdio.h> **Main()** **{** **//هنا تعرف المتغيرات** **int x;** **}**	# include<iostream.h> Main() { //هنا تعرف المتغيرات int x; }

ويخزن المتغير (x) في الذاكرة بشكل التالي

- كل موقع في الذاكرة يكون مرقم برقم معين يختلف عن غيره من المواقع

✓ هناك عدة أنواع من المتغيرات يمكن تعريف المتغيرات بها وهي

تعريف المتغير	استخدامه
Int var;	يستخدم لتعريف المتغير من نوع integer أي رقمي مثلا (**int x**=5)
Float var;	يستخدم لتعريف المتغير من نوع كسري مثلا (Float var=5.4;)
Char var;	يستخدم لتعريف المتغير من نوع حرفي مثلا (Char var="a";)
Double var;	يستخدم لتعريف المتغير من نوع Double أي حقيقي
Void var;	يستخدم لتعريف المتغير من نوع Void أي لا يرجع أي قيمة

✓ يمكن تعريف أكثر من متغير في سطر واحد بوضع فارزة بينهم

الكو د

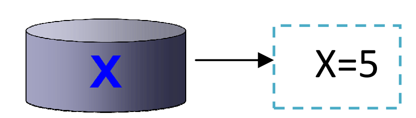
```
char x,y,z;
```

☒ المتغيرات (x,y,z) هي متغيرات تستطيع أن تخزن في داخلها حرف

✓ يمكن أن يسند المتغير بقيمة مباشرة إثناء وقت التعريف هكذا

الكو د

```
int x=5;
```



✓ قد يسند المتغير بقيمة معينة بعد التعريف في أي مكان في البرنامج .

الكو د

```
char symbol;
symbol ='a';
```

☒ المتغير (symbol) تم تخزين في داخله الحرف (a) .

- الحروف عندما تخزن تضع بين علامة تنصيصية واحدة

✓ قد نسند قيمة متغير إلى متغير أخر

الكو د

```
int first ,second;
first =51;
second= first ;
```

☒ أصبح المتغير second يحوي نفس قيمة المتغير first في الخطوة رقم (٣)

✓ أو قد يسند التغير بقيمة في وقت الإدخال من لوحة المفاتيح (سنتطرق عليه لاحقا)

إسناد قيم للمتغيرات. تكون طريقة إسناد إي قيمة أو تعبير رياضي إلى متغير بشكل التالي

متغير أو تعبير رياضي=اسم المتغير

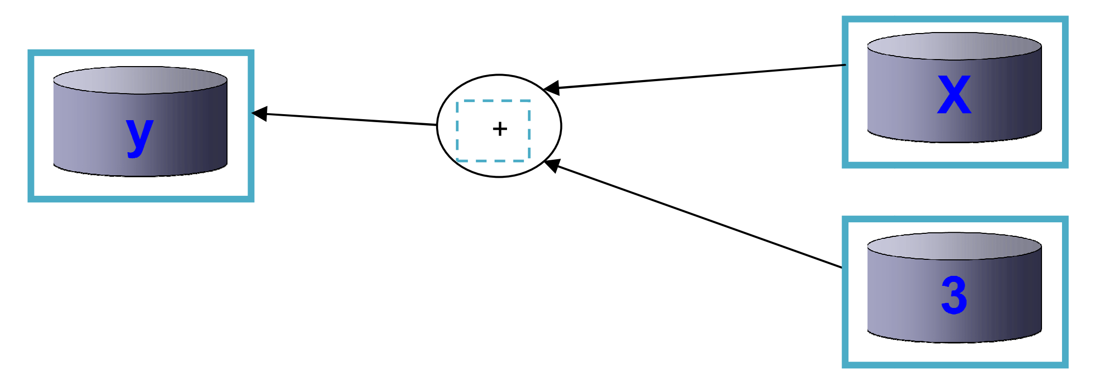
- في الطرف الأيمن من المساواة **يوجد فقط اسم المتغير** الذي نريد إسناد قيم إليه
- في الطرف الأيسر من المساواة نستطيع كتابة **إي تعبير رياضي أو متغير أو قيمة معينة**

مثال : إسناد قيمة تعبير رياضي إلى متغير (بطريقة صحيحة)

الكو د
```
1.int y, x=5;
2.y=x+3;
```



- في الخطوة رقم (٢) أسندنا القيمة الناتجة من تعبير رياضي وهو (x+3) إلى المتغير (y)



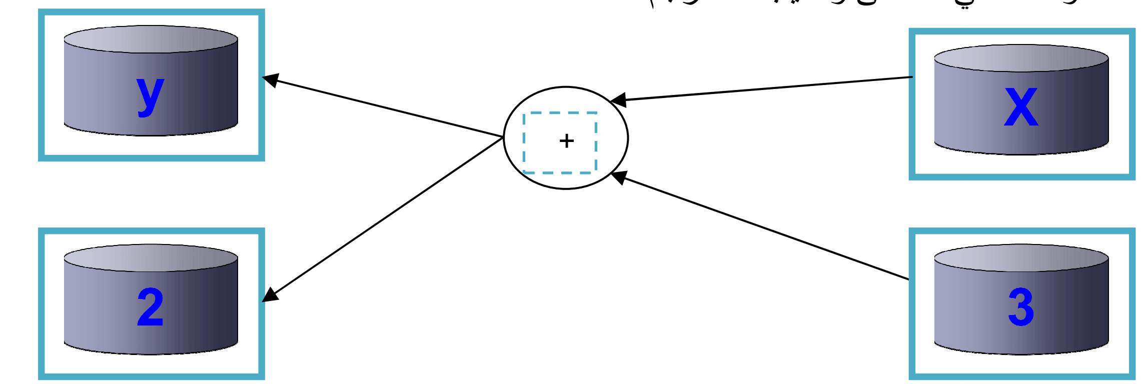
- لو تلاحظ أن الطرف الأيمن مكون من متغير فقط والطرف الأيسر مكون من تعبير رياضي

مثال : إسناد قيمة تعبير رياضي إلى متغير (بطريقة خاطئة)

الكو د
```
1.int y, x=5;
2.y+2=x+3;
```



- في الخطوة رقم (٢) أسندنا القيمة الناتجة من تعبير رياضي وهو (x+3) إلى تعبير رياضي أخر وهذه الشيء خاطئ ولا يقبله المترجم

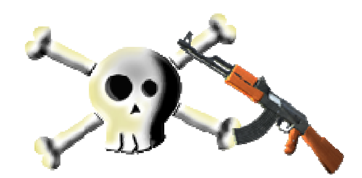


المتغيرات الثابتة: هي متغيرات تبقى قيمتها ثابتة إثناء تنفيذ البرنامج ولا تتغير أبدا **وتعرف بوضع كلمة (const) قبل تعريف نوع المتغير.** وفائدتها نستخدمها للمتغيرات التي لا نريد أن تتغير قيمتها إثناء عمل البرنامج أبدا. مثلا قيمة (pi=3.14) هذه قيمة رياضية ولا تتغير ابد مهما حدث ودائما نحتاجها في البرامج الرياضية لذالك نعرفها **(const)** ونعطيها قيمة (3.14) سنضمن لأنفسنا أنها لا تتغير مهما حدث وأينما نحتاجها نكتب فقط (pi)

الكو د

```
const float pi=3.14;
```

مهم

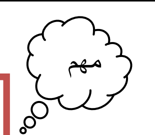


احد أكثر الأسئلة أهمية وهي كيفية تنفيذ البرنامج في لغات البرمجة ؟

هذا السؤال قاتل كسيف إذا لم تفهمه لن تفهم شيء من لاحقيه. ويبدءا تنفيذ البرنامج من الدالة main() ينفذ البرنامج سطر ثم ينتقل إلى السطر الذي يليه (لاحظ تسلسل الترقيم في المثال) ويستمر هكذا حتى يصل إلى نهاية البرنامج وأي مكتبة يحتاجها أو أي دالة يحتاجها يتجه ليبحث عنها خرج هذه الدالة

كيفية تسلسل تنفيذ خطوات البرنامج

include<iostream.h> //or #include <stdio.h> for user of C language
Change_position() 2
{
6.
7.
8.
عندما انتهى من تنفيذ ما موجود في الدالة يعود إلى البرنامج الرئيسي جاعلا خطوة التنفيذ التالية بعد هي (٨) وهي (٩) ويستمر البرنامج
}
من هنا يبدأ تنفيذ البرنامج خطوة بخطوة *(هذه أول خطوة)*
Main() 1
{
الخطوات الموجودة ضمن هذه الدالة ينفذها تباعا(هذه الأرقام هي اسطر برمجية) مهم
1.
2.
3.
4.
لاحظ في السطر الخامس احتاج دالة تقع خارج Main نقل تنفيذ البرنامج لها أصبح الخطوة(٦) عندها
5.Change_position()
9. 3
10
11.
}



ماذا يحدث لو ساوينا متغير من نوع integer بأخر من نوع float كل الذي يحصل هو أن المتغير integer سوف يأخذ الرقم فقط القبل الصفر ويهمل الذي بعده

مثال: برنامج لتحميل قيمة متغير من نوع integer إلى متغير من نوع float

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> main() { int fixOnly; float fixAndPint=3.5; fixOnly =fixAndPint; printf("%d",fixOnly); }	#include<iostream.h> main() { int fixOnly; float fixAndPint=3.5; fixOnly =fixAndPint; cout<<fixOnly; }

توضيح الخطوات :

١.في السطر الأول استدعينا مكتبة التعاريف التي تخص اللغة

٢.في السطر الثاني دالة Main التي وصفناها سابقا وفي السطر الثالث فتحنا قوس بداية البرنامج

٣.في السطر الرابع عرفنا متغير fixOnly من نوع integer

٤.في السطر الخامس عرفنا متغير float fixAndPint من نوع float وأسندنا له قيمة ٣.٥

٥.في السطر السادس ساوينا المتغير fixOnly من نوع integer بالمتغير float fixAndPint من نوع float فأصبح المتغير fixOnly من نوع integer **يحمل فقط قيمة الجزء الصحيح للمتغير** float fixAndPint من نوع float

٦.في السطر السابع طبعنا قيمة المتغير fixOnly والسطر الثامن أغلقنا البرنامج

- ✓ نلاحظ إن المتغير fixOnly سوف تصبح قيمته (٣) فقط رغم الذي ساويناه فيه هوا (٣.٥) والذي سيظهر في شاشة التنفيذ هوا (٣)
- ✓ نلاحظ وجود (cout,printf) هذه الدوال تستخدم لعرض الناتج على شاشة التنفيذ للمستخدم وتسمى **دوال الإخراج** و هذه ما سنتناوله ألان.

- ✓ في دالة الطباعة في لغة C استخدمنا الرمز "%d"لان ما سنطبعه هو متغير من نوع integer و هذه ما ستفهمه من الجدول رقم ١.

دوال الإخراج:

هي دوال تستخدم لعرض نواتج العمليات أمام المستخدم في شاشة التنفيذ والدوال هي.

الدالة المستخدمة في لغة	C++
cout>>var;	

الدالة المستخدمة في لغة	C
printf("%symbleToVar",var);	

- أي لكل لغة لها دوال خاصة في الإدخال وهو الاختلاف الأكثر شيوعا بين هاتين اللغتين هي ودوال الإدخال أما بقية الدوال فتتشابه كثيرا جدا في ما بينها.
- **(var)** هو اسم المتغير الذي سوف نقوم بطباعة قيمته
- **(symbleToVar)** هي رموز تستخدم للدلالة على نوع المتغير المراد طباعته وهذا جدول بالرموز

الرمز	وصفه (هذا الجدول فقط موجود بلغة C) جدول (١)
printf ("%d",&var);	المتغير var عبارة عن متغير رقمي
printf ("%f",&var);	المتغير var عبارة عن متغير كسري
printf ("%c",&var);	المتغير var عبارة عن حرف
printf ("%s",&var);	المتغير var عبارة عن سلسلة

☒ لتنفيذ البرنامج نضغط (ctrl+f9) بعد كتابة الكود. لنرى النتائج

مثال: لو أردنا طباعة قيمة المتغير (data3) وهو من نوع integer

البرمجة بلغة	c++
cout<< data3;	

البرمجة بلغة	c
Printf("%d", data3);	

☒ استخدمنا الرمز (" %d") في لغة (C) لان المتغير الذي سنطبع قيمته من نوع integer

كتابة برنامجك الأول:

مثال : لو أردنا طباعة (hi hussien ahammed taleb) أمام المستخدم فيكون الكود كالتالي

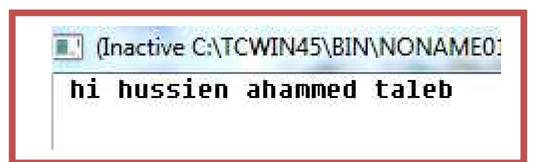
البرمجة بلغة c

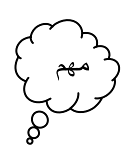
```
#include<stdio.h>
main()
{
printf(" hi hussien ahammed taleb");
}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
main()
{
cout<<" hi hussien ahammed taleb";
}
```

ألان لننفذ البرنامج بالضغط على (ctrl+f9) أو (run) من القائمة سيظهر الشكل التالي في شاشة التنفيذ





نلاحظ :أي جملة نصية يجب وضعها بين علامتي تنصيص عند طباعتها في دوال الطباعة.

- لو أردنا وضع كل كلمة في سطر فقط نستخدم القالب "\n" بين كل كلمة حيث يقوم هذه القالب بإنزال المؤشر في شاشة التنفيذ إلى السطر التالي ولذالك ما يتم طباعته بعده يطبع في السطر التالي الذي عليه المؤشر

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> main() { Printf(" hi\nhussien\nahammed\ntaleb"); }	#include<iostream.h> main() { cout<<" hi\nhussien\nahammed\ntaleb"; }

ألان لننفذ البرنامج سيطبع الشكل التالي في شاشة التنفيذ



لو تلاحظ كل ("\n") يقوم بإنزال مؤشر الطباعة إلى سطر جديد ليطبع ما بعده في السطر الجديد

- ✓ هناك بعض الرموز التي تستخدم في دوال الطباعة لترتيب شاشة الطباعة أمام المستخدم بطرق مختلفة فمنها من يضيف فراغات ومنها من يرتب عمودي وغيرها وهذا جدول بتلك الرموز

بعض العلامات المهمة في الطباعة وترتيب الشاشة أمام المستخدم (هذه العلامات مهمة في الطباعة)

الرمز	وظيفته
\v	ترتيب عمودي
\h	ترتيب أفقي
\n	أنزال المؤشر إلى سطر جديد
\t	وضع أربع فراغات خلف العنصر التي تمت طباعته حاليا

في نفس المثال السابق لو أردنا أن يطبع بين كل كلمة وأخرى أربع فراغات فقط نبدل "\n" ب "\t" في دالة الطباعة

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
Printf(" hi\t hussien\t ahammed\t taleb");	cout<<" hi\t hussien\t ahammed\t taleb";

مثال:إذا أردنا طباعة قيمة متغير تم إسناد قيمة إليه وقت تعريفه .

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> Main() { float fixAndPint=3.5; printf("%f", fixAndPint) ; }	#include<iostream.h> Main() { float fixAndPint=3.5; cout<< fixAndPint ; }

١.بما أن المتغير من نوع (float) لاحظنا وجود "%f" في لغة (C) دلالة على أن المغير كسري الذي سوف يتم طباعته

٢.الناتج في شاشة التنفيذ لهذا البرنامج يكون فقط (3.5) لاشيء أخر

- لو أردنا أن يعرض في شاشة التنفيذ هكذا

```
Number_is=3.5 $
```

في لغة C++ الموضوع سهل فقط نطبع (Number_is=) بشكل سلسلة قبل المتغير (fixAndPint) ونطبع($) بعد المتغير أيضا بشكل سلسلة وبهذا يصبح الكود هكذا

الكود بلغة C++

```
#include<iostream.h>
Main()
{float fixAndPint=3.5;
cout<<" Number_is="<< fixAndPint<<"$" ;}
```



إما في لغة (C) فأن إي سلسلة قبل ("%symbleToVar")الخاص بالمتغير يطبع قبل المتغير في شاشة التنفيذ وأي سلسلة بعده تطبع بعد المتغير

الدالة المستخدمة في لغة C

```
printf("%symbleToVar",var);
```

ونعلم انه كل متغير عند طباعته له (symbleToVar) خاص به حسب نوعه. (وبهذه يصبح الكود بلغة (C) هكذا)

الكود بلغة C

```
#include<stdio.h>
Main()
{float fixAndPint=3.5;
printf(" Number_is=%f$", fixAndPint) ;}
```

دوال الإدخال :

تستخدم دوال الإدخال لإدخال معلومات من قبل المستخدم من شاشة التنفيذ وإسناد قيم إلى المتغيرات المعرفة داخل البرنامج من خلال إدخال المستخدم لقيمها لغرض معالجتها القيام بالعمليات المطلوبة.



الكود بلغة C++

```
Cin>>var;
```

الكود بلغة C

```
scanf("%symbleToVar",&var);
```

- **(var)** هو قيمة المتغير الذي سوف يقوم المستخدم بادخاله.
- **(symbleToVar)** هي رموز تستخدم للدلالة على نوع المتغير المدخل و هذا جدول بالرموز.

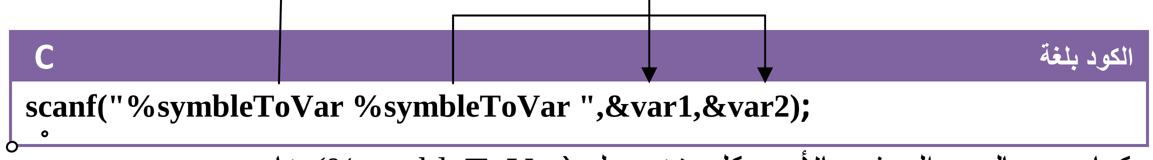
الرمز	وصفه (هذا الجدول فقط موجود بلغة C) جدول (٢)
scanf("%d",&var);	المتغير var عبارة عن متغير رقمي
scanf("%f",&var);	المتغير var عبارة عن متغير كسري
scanf("%c",&var);	المتغير var عبارة عن حرف
scanf("%s",&var);	المتغير var عبارة عن سلسلة

نستطيع إدخال أكثر من متغير في دالة إدخال واحدة



الكود بلغة C++

```
cin>>var1>>var2;
```



الكود بلغة C

```
scanf("%symbleToVar %symbleToVar ",&var1,&var2);
```



- كما مبين بالرسم المؤشر بالأسهم كل متغير وله (%symbleToVar) خاص به

مثال: إذا كان لدينا المتغير (x) من نوع (float) وأردنا إدخال قيمه له من شاشة التنفيذ سيكون الكود بشكل التالي

الكود بلغة C++

```
cin>> x;
```

الكود بلغة C++

```
scanf("%f",& x);
```

☒ استخدمنا الرمز ("%f ") في لغة (C) لان المتغير الذي سنطبع قيمته من نوع (float)

مثال: لو أردنا أن يقوم المستخدم بإدخال حرف ويطبع الحرف أمامه بين قوسين إي لو ادخل a سوف يطبع في شاشة التنفيذ (a)

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> main() { 1.char enterchar; 2.scanf("%c",& enterchar); 3.printf(" (%c)", enterchar) ; }	#include<iostream.h> main() { 1.char enterchar; 2.cin>> enterchar; 3.cout<<" ("<< enterchar <<")" ; }

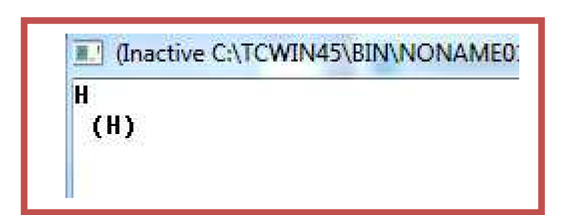
توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) عرفنا متغير من نوع حرفي

٢. خطوة رقم (٢) قمنا بإدخال قيمة للمتغير من شاشة التنفيذ ويدخل فقط حرف واحد .بما انه المتغير من نوع character في لغة (C) يقرئ ويطبع بدلالة "%C"

٣.خطوة رقم (٣) قمنا بطباعة قيمة المتغير التي أدخلت في خطوة رقم (٢) بين قوسين

ما سيظهر في شاشة التنفيذ هوا





أبدال بين قيم متغيرين: لإبدال بين قيمة متغيرين نحتاج إلى متغير ثالث من نفس نوع المتغيرين حتى نخزن بهِ نتيجة احد المتغيرين ثم نبدل لان في حال عدم وجود متغير ثالث لا نستطيع الإبدال ستضيع احد القيمتين

مثال : أبدال بين قيمة المتغير (a) والمتغير (b)

كود الإبدال بين قيمة المتغير (a) والمتغير (b)

```
int a=12,b=30,c;      //a=12  , b=30
c=a;          //  (c) نخزن قيمة المتغير   a   في متغير ثالث
a=b;        //a=30,   a  نضع قيمة المتغير  b  في المتغير
b=c;     // b=12,   b  نضع القيمة المخزنة في المتغير الثالث وهي قيمة a في المتغير
```

العمليات الحسابية وطرق تمثيلها وأولوياتها (الأسبقية):

العمليات الرياضية:-

الرمز	الوظيفة	الأسبقية
++ أو--	الزيادة والنقصان	١
-	الإشارة السالبة	٢
*أو / أو %	الضرب والقسمة وباقيها	٣
+ أو -	الجمع أو الطرح	٤
=	التساوي	٥
++ أو -- المتأخرة بعد الرمز	زيادة أو نقصان للعدد	٦

الأدوات Bowties:-

الرمز	الوظيفة	الأسبقية
~	إشارة النفي	١
>> أو <<	إزاحة للعدد يمين أو يسار	٢
&	عملية (and)	٣
^	الرفع لقوى	٤
|	عملية (or)	٥

الأدوات المنطقية(تستخدم في العبارات الشرطية)

الرمز	الوظيفة	الأسبقية
!	النفي	١
&&	عملية منطقية (and)	٢
||	عملية منطقية (or)	٣

✓ تكون نواتج الأدوات المنطقية ومقارناتها إما (True) أو (False) أي أما واحد أو صفر .**إذا كان احد طرفي المقارنة رقم غير الصفر مثلا سبعة فأي رقم غير الصفر يعتبره واحد**

☒ تستخدم الأدوات المنطقية كشروط مقارنه في العبارات الشرطية هي وأدوات (***Bowties***)

☒ في الأسبقيات الرقم الأقل أعلى أسبقية مثلا أسبقية الضرب أعلى من أسبقية الجمع لأن رقم الضرب في جدول الأسبقية هو (٣) و رقم الجمع هو (٤)

تمثيل العمليات الرياضية:

تمثل العمليات الرياضية برمجيا بطريقة مشابه لطريقة تمثيلها رياضيا مع تغير طفيف بالرموز الرياضية لما يكافئها من الرموز البرمجية ولاحظ هذا الجدول التوضيحي للعمليات وتمثيلها رياضيا وبرمجيا

المثال على أساس عندنا متغيران هما (a,b) وناتج العملية الرياضية يخزن في (c)

الرمز و الوظيفة	تمثيله رياضيا	تمثيله برمجيا
الجمع(+)	C=a+b	C=a+b;
الطرح(-)	C=a-b	C=a-b;
القسمة(/)	C= $\frac{a}{b}$	C=a/b;
الضرب(*)	C=a*b	C=a*b;
باقي القسمة(%)	C=a mod b	C=a%b;

☒ لاحظ أن التمثيل البرمجي مشابه تقريبا للتمثيل الرياضي مع أبدال بعض الرموز بما يكافئها ووضع فارزة منقوطة في نهاية التعبير .

مثال:لو كان لدينا متغيرين من نوع (integer) وكلاهما يحمل قيمة معينة يدخل قيمهم المستخدم من شاشة التنفيذ قم بعملية جمع لهما.

البرمجة بلغة c

```
1.#include<stdio.h>
2.main()
3.{ int first, seconds, sum;
4.scanf("%d", &first);
5. printf("+\n");
6. scanf("%d", & seconds);
7.sum= first+ seconds;
8.printf("---------\nsum=%d",  sum ) ;
9. }
```

البرمجة بلغة c++

```
1.#include<iostream.h>
2.main()
3.{ int first, seconds, sum;
4.cin>> first;
5. cout<<"+\n";
6. cin>> seconds;
7.sum= first+ seconds;
8.cout<<"---------\nsum="<<   sum  ;
9. }
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) هي تعريف للمكتبة الخاصة بدوال الإدخال والإخراج.خطوة رقم (٢) هي دالة main()

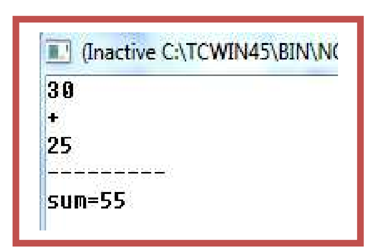
٢.خطوة رقم (٣) فتحنا قوس بداية البرنامج. عرفنا المتغير الأول .و عرفنا المتغير الثاني وعرفنا متغير الجمع

٣.خطوة رقم (٤) قرئنا قيمة المتغير الأول من شاشة التنفيذ.وخطوة رقم (٥) طبعنا علامة الجمع على شاشة التنفيذ لزيادة جمالية البرنامج. خطوة رقم (٦) قرئنا قيمة المتغير الثاني من شاشة التنفيذ

٤. خطوة رقم (٧) قمنا بجمع المتغير(**first**) والمتغير(**seconds**) **بداخل متغير أخر اسمه (Sum)** وطبعنا قيمة هذه المتغير في خطوة رقم (٨) وعرفنا المتغير **(Sum) من نوع (integer)** وهو على أساس جمع عددين من نوع **(integer)** يكون الناتج من نوع **(integer) ولو كان احد العددان غير (integer) لكان يجب تعريف Sum بطريقة بلائم كي يحمل نتيجة جمع هذان العددان** إي لو كان احدهما كسري لكان يجب تعريفه من نوع (float)

٥.خطوة رقم (٩) قمنا بإغلاق قوس البرنامج

ما سيظهر في شاشة التنفيذ هو.



☒ ونستطيع إجراء بقية العمليات الرياضية على المتغيرين بنفس الطريقة فقط نبدل إشارة الجمع في الخطوة رقم (٧) إلى إشارة ضرب أو طرح أو قسمة ؟إي ان

✓ لو أردنا أجراء عملية طرح للرقمين المدخلين فقط نغير خطوة رقم (٧) إلى

كود
```
7.sum= first- seconds;
```

مع تغير رمز الجمع في خطوة رقم (٥) إلى رمز الطرح

✓ لو أردنا أجراء عملية ضرب للرقمين المدخلين فقط نغير خطوة رقم (٧) إلى

كود
```
7.sum= first* seconds;
```

مع تغير رمز الجمع في خطوة رقم (٥) إلى رمز الضرب

✓ لو أردنا أجراء عملية قسمة للرقمين المدخلين فقط نغير خطوة رقم (٧) إلى

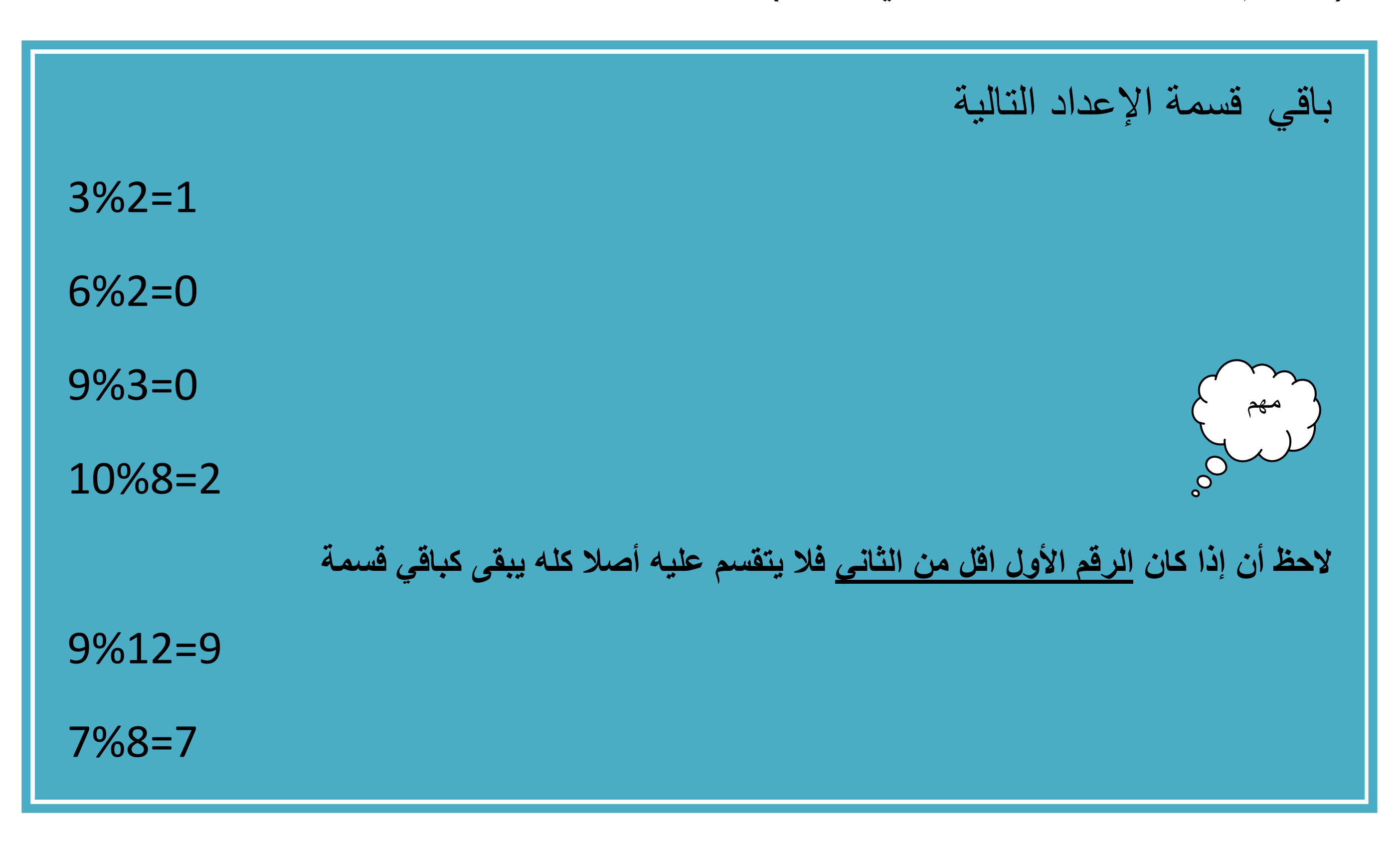
كود
```
7.sum= first/ seconds;
```

مع تغير رمز الجمع في خطوة رقم (٥) إلى رمز القسمة

☒ في عملية القسمة يتم تعريف المتغير (div) بدل المتغير **(sum)** على انه متغير كسري لان عملية قسمة إي عددين قد ينتج عنها رقم بعد الفارزة

كما لاحظنا أن العمليات الرياضية برمجيا تمثل نفسها في الطريقة الاعتيادية لكن برموز أخرى دالة عن نوع العملية في بعض الحالات

أيجاد باقي القسمة: باقي القسمة هو ما تبقى من قسمة عدديين على سبيل المثال باقي قسمة الإعداد (يستخدم الرمز % للدلالة على باقي القسمة) .


باقي قسمة الإعداد التالية

3%2=1

6%2=0

9%3=0

10%8=2

لاحظ أن إذا كان <u>الرقم الأول اقل من الثاني</u> فلا يتقسم عليه أصلا كله يبقى كباقي قسمة

9%12=9

7%8=7

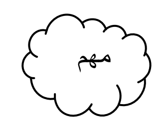
- ✓ لو أردنا أيجاد باقي قسمة للرقمين المدخلين في المثال السابق فقط نغير خطوة رقم (٧) إلى

كود

```
7.sum= first % seconds;
```

الرموز العلائقية: هي رموز تستخدم لمعرفة العلاقة بين الرقمين إي هل يساويه أو أكبر منه أو لا يساوي أو اصغر منه و هذا جدول بهذه الرموز وتكون نتيجة المقارنة إما (True) او (False)

الرمز	الوظيفة	مثال
>	علامة اكبر	(a>b)
>=	علامة اكبر أو يساوي	(a>=b)
<	علامة أصغر	(a<b)
<=	علامة أصغر أو يساوي	(a<=b)
==	علامة اليساوي	(a==b)
!=	علامة لا يساوي	(a!=b)



الأسبقيات وطرق معاملتها:

في جداول الرموز وضعنا أمام كل رمز الأسبقية الخاصة ؟على سبيل المثال إذا جاءت عملية ضرب وجمع في تعبير واحد فيكون للضرب أسبقية على الجمع (لأن أسبقيته الضرب هي (٣) وأسبقية الجمع هي (٤) إي الضرب أعلى أسبقية. **الرقم الأقل أعلى أسبقية)** وينفذ قبله وهذا هو من أصول عمل المترجم لذالك يجب فهم الأسبقيات حتى لا تخطئ في طريقة تحليل التعبير الرياضي لأي مسئلة .

شاهد تغلب الأسبقيات في المثال التالي هو (a-b/d).؟

مثال

يبدأ المترجم تنفيذ العمليات من اليسار إلى اليمين

Reslt=a – c / d

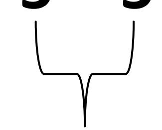
يبدءا بمقارنة كل عمليتين رياضيتين معا وأيهما له أسبقية أعلى تنفذ اولاً

إذا كان (a=5,c=10,d=2) فيكون تسلسل تنفيذ الخطوات

1. Reslt=5 – 10 / 2

عند مقارنة عملية القسمة و الطرح فوجد انه القسمة له أسبقية أعلى من الطرح لذالك ستنفذ القسمة أولا فيقسم (10/2=5)

2. Reslt=5 – 5



تنفذ عملية الطرح بشكل اعتيادي لأنها أخر عملية رياضية متبقية قبل المساواة ويكون الناتج هوا صفر وأخر عملية ستنفذ هي المساواة فتصبح قيمة

(Reslt=0)

لو لاحظنا كيف تغلبت عملية القسمة على عملية الطرح في المثال وربما نحن كنا نريد أن تنفذ عملية الطرح أولا لكن المترجم نفذ حسب الاسبقية لذالك يجب مراعاة التعبير والاسبقيات.

ملاحظة مهمة: عند مقارنة عمليتان ويجد أن الاسبقيتان متساويتان سنفذ من اليسار إلى اليمين أول عملية تقع في اليسار تنفذ أولا

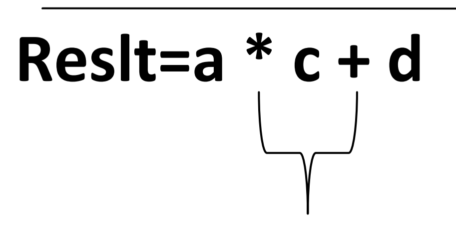
مثال

Reslt=a * c +d

في هذا المثال نحن نقصد في تعبيرنا أن (c,d) يجمعون أولا تم تضرب النتيجة في (a)
لكن الواقع غير ذالك حسب الأسبقيات أن الضرب له أسبقية على الجمع لذالك سوف يضرب (a,c) وتجمع النتيجة مع (d) ويكون الناتج غير صائب..........!لاحظ تسلسل العمليات الناتجة عن هذا التعبير

يبدأ تنفيذ العمليات من اليسار إلى اليمين

Reslt=a * c + d



يبدءا بمقارنة كل عمليتين رياضيتين معا وأيهما له أسبقية أعلى تنفذ اولأ

إذا كان (a=5,c=10,d=5) فيكون تسلسل تنفيذ الخطوات

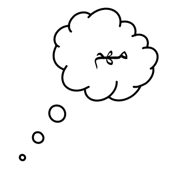
1. Reslt=5 * 10 +5

عند مقارنة عملية الجمع والضرب فوجد انه الضرب له أسبقية أعلى من الجمع لذالك ستنفذ الضرب أولا فيضرب (5*10=50)

2. Reslt=50 + 5

تنفذ عملية الجمع بشكل اعتيادي لأنها أخر عملية رياضية متبقية قبل المساواة ويكون الناتج هوا(55) وأخر عملية ستنفذ هي المساواة فتصبح قيمة

(Reslt=55)



رياضيا لحل هذه المشكلة **نضع أقواس حول العمليات التي لها أسبقية اقل ونريدها أن تنفذ أولا وهو بالضبط ما نعمله برمجيا أيضا نستخدم أقواس (لان الأقواس لها أسبقية على جميع باقي العمليات) لذالك سوف ينفذ ما في داخلها تم يتعامل مع الخارج القوس وتكون النتيجة صائبة؟**
ويصبح شكل المثال السابق

Reslt=a *(c +d)

ويكتب برمجيا هكذا

```
Reslt=a *( c +d);
```

لاحظ تسلسل العمليات الرياضية ألان

يبدأ تنفيذ العمليات من اليسار إلى اليمين

Reslt=a * (c + d)

يبدءا بمقارنة كل عمليتين رياضيتين معا وأيهما له أسبقية أعلى تنفذ اولاً

إذا كان (a=5,c=10,d=5) فيكون تسلسل تنفيذ الخطوات

1. Reslt=5 * (10 + 5)

عند مقارنة عملية الضرب والأقواس فوجد انه الأقواس له أسبقية أعلى من الضرب لذالك ستنفذ مابين الأقواس أولا فيجمع (10*2=12)

2. Reslt=5 * 15

تنفذ عملية الضرب بشكل اعتيادي لأنها أخر عملية رياضية متبقية قبل المساواة ويكون الناتج هوا(75) وأخر عملية ستنفذ هي المساواة فتصبح قيمة

Reslt=75

هل لاحظت كم هناك اختلاف بين النتيجتين........؟

ملاحظة:إذا كان مابين الأقواس أكثر من عملية رياضية ايظا داخل الأقواس تعمل الأسبقيات فأيهما له اسبقي أعلى ينفذ أولا على سبيل المثال لو كان المثال

Reslt=a * (c + d/f)

تسلسل تنفيذ العمليات هي

١. يقسم (d/f)
٢. ويجمع ناتج القسمة مع (c)
٣. ويضرب ناتج مع (a)
٤. يساوي النتيجة ب reslt

مثال

$$y = \frac{5 + A}{D} - \frac{B}{C}$$

ونحن نريد أن نقصد في تعبيرنا أن (5,A) يجمعون أولا تم تقسم النتيجة في (d)
لكن الواقع غير حسب الأسبقيات أن القسمة لها أسبقية على الجمع لذالك سوف القسمة إي يقسم (5/D)
وتجمع النتيجة مع (A) ويكون الناتج غير صائب..........!
لاحظ تسلسل العمليات بدون أقواس وحسب التعبير(Y= 5+A /D - B/C)

y=5+A/d-b/c

يبدءا بمقارنة كل عمليتين رياضيتين معا وأيهما له أسبقية أعلى تنفذ اولاً

إذا كان (c=2,A=4,b=4,d=4) فيكون تسلسل تنفيذ الخطوات

1. **y=5 + 4 / 4 – 4 / 2**

عند مقارنة عملية الجمع والقسمة فوجد انه القسمة له أسبقية أعلى من الجمع لذالك سنقسم أولا فيقسم (4/4=1)

2. **y=5 + 1 – 4 / 2**

عند مقارنة عملية الجمع مع الطرح وجد أن الاسبقيتان متساويتان لذالك سنفذ من اليسار إلى اليمين ومن اليسار أول عملية تقع هي الجمع لذالك سينفذ الجمع أولا(5+1=6)

3. **y=6 – 4 / 2**

عند مقارنة عملية القسمة مع الطرح وجد أن الأسبقية القسمة أعلى لذالك سنفذ القسمة أولا(4/2=2)

4. **y=6 – 2**

تنفذ عملية الطرح بشكل اعتيادي لأنها أخر عملية رياضية متبقية قبل المساواة ويكون الناتج هوا (4) وأخر عملية ستنفذ هي المساواة فتصبح قيمة

y=4

رياضيا لحل هذه المشكلة **نضع أقواس حول العمليات التي لها أسبقية اقل ونريدها أن تنفذ أولا وهو بالضبط ما نعمله برمجيا أيضا نستخدم أقواس حول عملية الجمع لذالك سوف ينفذ الجمع تم يقسم النتيجة على(D) وبما أم الناتج مطروح من عملية قسمة سوف ينفذ القسمة B على C ويطرح النتيجتين وتكون النتيجة صائبة؟**

ويكتب برمجيا هكذا

```
Y= (5+A)/D - B/C ;
```

لاحظ تسلسل العمليات بوجود أقواس وحسب التعبير

y=(5+A)/d-b/c

يبدأ بمقارنة كل عمليتين رياضيتين معا وأيهما له أسبقية أعلى تنفذ اولاً

إذا كان (c=2,A=4,b=4,d=4) فيكون تسلسل تنفيذ الخطوات

1. **y=(5 + 4) / 4 – 4 / 2**

عند مقارنة الأقواس والقسمة فوجد انه الأقواس له أسبقية أعلى من الجمع لذالك سينفذ مابين الأقواس أولا أولا فيجمع (5+4=9)

2. $y=9/4 - 4 / 2$

عند مقارنة عملية القسمة مع الطرح وجد أن القسمة أعلى فستنفذ أولا (9/4=2.25)

3. $y=2.25 - 4 / 2$

عند مقارنة عملية القسمة مع الطرح وجد أن الأسبقية القسمة أعلى لذالك سنفذ القسمة أولا(4/2=2)

4. $y=2.25 - 2$

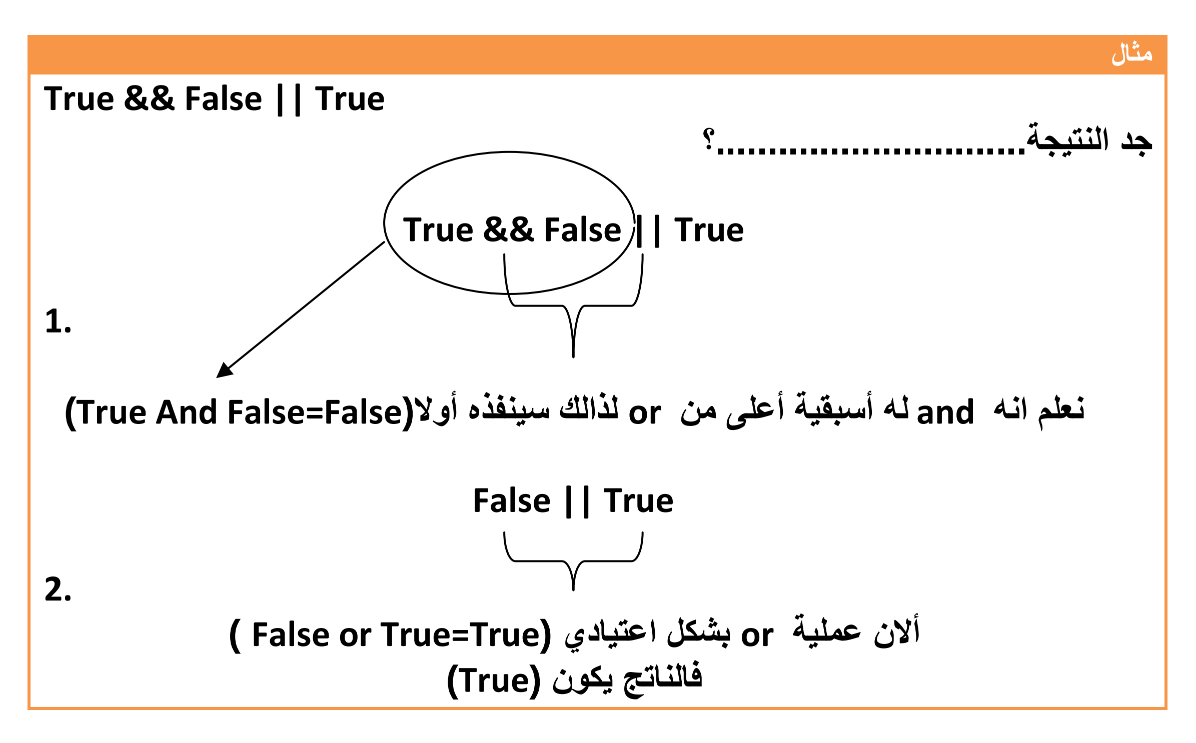
ألان تنفذ عملية الطرح بشكل اعتيادي والنتيجة تصبح

$y= 25$

ألان الأسبقيات أصبحت واضحة ولمعلوماتك..؟

- ✓ ١.يبدأ تنفيذ العمليات من اليسار إلى اليمين
- ✓ ٢.يقارن كل عمليتين معا العملية التي لها أسبقية أعلى تنفذ أولا
- ✓ ٣.إذا تساوت اسبقيتان يبدأ بالتنفيذ من اليسار إلى اليمين
- ✓ ١.مابين الأقواس ينفذ أولا لأنه أعلى أسبقية من غيره (وما في داخل مابين الأقواس إي إذا كان أكثر من عملية بين الأقواس تعامل حسب الأسبقية الذي أسبقيته أعلى ينفذ أولا)

☒ ملاحظة: الأسبقيات بالنسبة للأدوات Bowties والأدوات المنطقية هي نفس طريقة في العمليات الرياضية أيضا الذي له أسبقية أعلى ينفذ أولا



نفس الطريقة بالنسبة لباقي الأدوات تنفذ حسب الأسبقية

جدول الحقيقة ل(AND,OR,NOT)

A	B	AND	OR	NOT فقط ل (A)
False	False	False	False	True
False	True	False	True	True
True	False	False	True	False
True	True	True	True	False

مهم

✓ في عمليات المقارنة إي رقم غير الصفر يعتبره واحد سوا كان موجب او سالب اذان تكون المقارنة

مثال مهم جدا

(3+2) && (4*2) || (4%2)

جد النتيجة..............................؟

(3+2) && (4*2) || (4%2)

1.

بما انه موجود تعابير رياضية وعمليات منطقية سينفذ العمليات الرياضية التي بين الأقواس أولا أول عملية سينفذها هي الضرب لان أسبقيتها أعلى من الجمع وباقي القسمة هي (4*2) وتساوي ثمانية

(3+2) && 8 || (4%2)

2.

سينفذ باقي القسمة لأن أسبقيته أعلى من الجمع وباقي قسمة(4%2) هو صفر

(3+2) && 8 || 0

3.

سينفذ عملية الجمع (2+3) يساوي خمسة



5 && 8 || 0

مهم



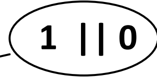
4.

الآن يقارن عملية (and) وعملية (or) نعلم انه and له أسبقية أعلى من or لذالك سينفذه أولا في عمليات المقارنة إي رقم غير الصفر يعتبره واحد سوا كان موجب أو سالب إذن تكون المقارنة بشكل التالي

(5 && 8)

(1 && 1=1)

النتيجة هي واحد



1 || 0

5.

أخر عملية مقارنة هي (or) بين الواحد والصفر والنتيجة هي واحد

(1||0)=1

ما الفرق بين && و & أو || و |

الفرق يقع بين && و & : انه (&&) يمثل عملية منطقية بين موقعين في الذاكرة إذا صح التعبير أو متغيرين بشكل كامل وليس بشكل جزئي أو تعبيرين نتائجهما (True أو False) وتكون نتائج إي عملية فيها (&& أو ||) إما True أو False . أي ان المقارنة تكون بين (True أو False) بطرفي (&&).
مثلا:

```
Int a=5;
Int b=7;
(A >0) &&(b>0)
(True)  &&  (True)→ True
```

يكون الناتج هوا True لان المتغيران كلاهما أعلى من صفر .اي عندما قارن (A>0) كانت النتيجة نعم اكبر من الصفر إي(True) وعندما قارن (b>0) كانت النتيجة أيضا (True) وعندما عمل (and) بين النتيجتين كانت النتيجة (True) إي واحد

- ✓ * فلو كتبنا الكود التالي (a && b) فسيقارن (1 && 1 =1) تكون النتيجة واحد

إما (&) فيمثل عملية منطقية بين كل بت مع البت الذي يقابله في المتغير المقابل وليس مع المتغير كاملا لذالك تسمى **Bowties**. وناتج العملية ممكن أن يكون إي رقم
لنعد نفس المثال:-

```
Int a=5;
Int b=7;
(A & b)
```

ماذا سيحصل؟ سوف يحول (٥ و ٧) إلى ما يقابلها ب Binary ثم يعمل بينهم عملية and

```
0111  → 7
0101  → 5
0101  →5
```

نلاحظ أن ناتج هذه العملية هوا (5) وليس (True أو False) إي ممكن أن يكون الناتج إي رقم وكذالك بالنسبة ل (|| و |)

إضافة تعليقات:-

التعليقات مهمة جدا بجانب الأسطر البرمجية حتى في ما بعد إذا أردنا فهم البرنامج الذي كتبناه في وقت مضى مجرد نقرا التعليقات بجانب الأسطر نفهم ما يعني الكود
في لغة (C) نضع التعليق بين / * تعليق * /
وفي لغة (C++) نضع التعليق بعد // تعليق

C++	لكود بلغة
#include<iostream.h> // declaration of Lab we will use it	

C	لكود بلغة
#include<stdio.h> /* declaration of Lab we will use it*/	

مثال على الفرق بين && و & أو || و | — مهم جدا

(3|2) && (4&2) || (4<2)

جد النتيجة..............................؟

(3|2) && (4&2) || (4<2)

1.

بما انه موجود تعابير وعمليات منطقية سينفذ العمليات التي بين الأقواس أولا
أول عملية سينفذها هي (&) (4&2) يحولها الى الباينري ويعمل بين البتات (and)
(0100)&(0010)=(0000)
النتيجة هي صفر

(3|2) && 0 || (4<2)

2.

سينفذ عملية الأصغر وان الاثنان ليس اصغر من أربعة فتكون النتيجة False اي صفر

(3|2) && 0 || 0

3.

سينفذ عملية or بين ثلاثة واثنان يحولها إلى الباينري ويعمل بين البتات or
(0011)|(0010)=(0011)
النتيجة هي ثلاثة

3 && 0 || 0

مهم

4.

الآن يقارن عملية (and) وعملية (or) نعلم انه and له أسبقية أعلى من or لذالك سينفذه أولا
في عمليات المقارنة إي رقم غير الصفر يعتبره واحد سوا كان موجب أو سالب إذن تكون المقارنة
بشكل التالي
(1 && 0)
(1 && 0=0)
النتيجة هي واحد

0 || 0

5.

أخر عملية مقارنة هي (or) بين الصفر والصفر والنتيجة هي صفر
(0||0)=0

مؤثرات الزيادة والنقصان: هي متغيرات تعرف داخل البرنامج بقيمة معينة تم نغير قيمتها أثناء تنفيذ البرنامج كأن نجعلها تزداد بمقدار واحد او اي إي مقدار معين وهي على نوعيين..؟

مؤثرات الزيادة: هي متغيرات من اسمها تزداد بمقدار معيين وشكلها

توضيح

a =a+1;

معناه المتغير (a) ازداد بمقدار واحد (إي جمع قيمته السابقة مع (١) ا ي لو كان قيمته مثلا ٢ يصبح ٣)

---------------------------------مثال توضيحي------------------------------------

Int a=0

عرفنا المتغير وأعطينا قيمته a=0

a =a+1;

جمعت قيمته السابقة وهي صفر مع الواحد وأصبحت قيمته a=1

a =a+1;

جمعت قيمته السابقة وهي واحد مع الواحد و أصبحت قيمته a=2

a=a+5;

جمعت قيمته السابقة وهي اثنان مع خمسة و أصبحت قيمته a=7

لاحظت كيف تغيرت قيمة المتغير a من الصفر إلى الواحد ثم إلى الاثنان بمجرد كتابه هذا التعبير هناك طريقة أخرى لتمثيل مؤثرات الزيادة وهي

نكتب a++ ← بدلا أن نكتب (a=a+1;)

أو a+=1 ←

++ a ←

وتدل الرموز السابقة اى أن المتغير a قد ازداد بمقدار واحد.

لو أردنا أن يزداد المتغير قيمة غير الواحد قد يكون ٥ أو إي رقم أخر ف

نكتب a+=5 ← بدلا أن نكتب (a=a+5;)

---------------------يصبح المثال توضيحي بالرموز البرمجية------------------------

Int a=0

عرفنا المتغير وأعطينا قيمته a=0

a ++;

أصبحت قيمته a=1

a +=1;

أصبحت قيمته a=2

a+= 5;

أصبحت قيمته a=7



ما الفرق بين (a++ ,++a) ..؟

الاختلاف هوا انه (a++) معناه نفذ الخطوة الحالية على قيمتك السابقة تم غير قيمتك بعد أن تنفذ الخطوة الحالية (على سبيل المثال قد تكون قيمة الزيادة هي واحد وقيمته في الخطوة السابقة (٢) ينفذ الخطوة التي هوا بها على انه (٢) وعندما ينتقل إلى الخطوة ألاحقة تصبح قيمته (٣) .

1.a=2; المتغير بقيمة ٢ قبل الزيادة
2.a++; يبقى قيمة المتغير في هذه الخطوة ٢ ويصبح ثلاثة على الخطوة القادمة
3. أصبح قيمة المتغير ثلاثة

☒ كأننا نقول أن إشارتي الجمع بعد المتغير مثلا ***(a++)*** لا تؤثر بزيادتها على الخطوة الموجود بها (كما في هذه المثال خطوة رقم ٢) أنما تؤثر على الخطوة ألاحقة

إما (++a) معناه غير قيمتك السابقة أولا تم نفذ الخطوة التي أنت بها لذالك نراه في جدول الأسبقيات مقدم على باقي العمليات في أسبقيته .لو أعدنا المثال السابق

1.a=2; المتغير بقيمة ٢ قبل الزيادة
2.a++; يصبح قيمته ثلاثة في هذه الخطوة

مثال:يبين كيفية تأثر بمقدار التغير في الخطوة الموجود فيها والخطوة التي تليها .؟

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
1.#include<stdio.h> 2.main() 3.{ 4.int a=2; 5.int item; 6.item=3+a++; 7.printf("FirstTry=%d", item); 8.item=3+ a 9.printf("\nSecondTry=%d", item) ; 10.}	1.#include<iostream.h> 2.main() 3.{ 4.int a=2; 5.int item; 6.item=3+a++; 7.cout<<"FirstTry="<< item ; 8.item=3+ a; 9.cout<<"\nSecondTry="<< item ; 10.}

توضيح....؟

١.في السطر الربع عرفنا متغير (a) وأعطيناه قيمة بدائية وهي ٢ وفي السطر الخامس عرفنا متغير item ولم نعطه إي قيمة

٢.في السطر السادس حدثت عملية رياضية جمعت بين (٣) وقيمة المتغير (a)متأثرا بزيادة لكن كما بينا سابقا أن هذه الزيادة الجديدة **لا تؤثر على نتائج الخطوة الموجود فيها** إنما تؤثر على نتائج الخطوة التي تليه . لذالك يبقى المتغير (a) محتفظا بقيمته في هذه الخطوة السادسة على قيمته البدائية(أو مقدار قيمته قبل الخطوة السادسة وهي ٢)لذالك ناتج جمع (٢+٣) هو خمسة وهو ما ظهر

تمثيل رياضي

```
6.item=3+ a++;
Item=3+2
Item=5
```

☒ وأصبح قيمة المتغير(a=3) بعد أن نفذ الخطوة رقم (٦) لأنه ازداد بمقدار واحد

لو كانت الخطوة السادسة هي

الكود

```
6.item=3+ ++a;
```

☒ لكان المتغير (a) تغيرت قيمته إلى ٣ قبل تنفيذ الخطوة رقم (٦) مؤثرا بقيمته الجديدة على الخطوة التي هو بها وتصبح النتيجة قيمة المتغير item (٣+٣) وهي ٦

☒ لو نلاحظ في كلا الحالتين أصبح قيمة المتغير (a=3) لكن اختلفا في تأثيرهما في التي هما بها

٣.السطر السابع طبعنا قيمة المتغير item وهي كما تظهر في شاشة التنفيذ ٥

مهم

٤.السطر الثامن قمنا بعملية رياضية جديدة جمعت بين ٣ وقيمة المتغير a بدونْ إي تغير في مقدار قيمة هذه المتغير لكن رغم ذالك كانت النتيجة ٦ وذالك لا المتغير a تغيرت قيمته في السطر السادس إلى ثلاثة لكنه بقا محتفظا بقيمته لم يؤثر في الخطوة التي هوا بها إنما اثر في الخطوة التي تليه فأصبحت النتيجة ٦ وليس ٥

تمثيل رياضي

```
8.item=3+ a
 Item=3+3
Item=6
```

ناتج تنفيذ البرنامج

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NON.
FirstTry=5
SecondTry=6
```

مثال تتبعي يبين أنواع تغير مقدار قيم المتغيرات بعمليات الزيادة والنقصان (مهم جدا)

main()
{
1. int a=2;
2.int b=0;
3.int item=0;
قيم المتغيرات في بعد الخطوة السابقة هي(a=2,b=0,item=0)
4. item=1+a++;
//قيم المتغيرات في بعد الخطوة السابقة هي(a=3,b=0,item=3) وذالك لان قيمة المتغير a تبقى ثابتة في الخطوة السابقة على قيمها في (الخطوة ١) وتتغير بعد (الخطوة ٤) إلى ٣
5.++a;
//قيم المتغيرات في بعد الخطوة السابقة هي(a=4,b=0,item=3) لان جميع المتغيرات لا تتئثر في (الخطوة٥) فقط المتغير a يتأثر ليصبح ٤(المتغيرات التي لا تتأثر بالخطوة تبقى محتفظة بقيمها السابقة)
6.Item=item + ++b
//قيم المتغيرات في بعد الخطوة السابقة هي(a=4,b=1,item=4) لان المتغير b يتغير ال ١ مؤثرا في الخطوة التي هو فيها وقيمة المتغير item تجمع مع قيمتها السابقة مع قيمة المتغير b
7.a++;
//قيم المتغيرات في بعد الخطوة السابقة هي(a=5,b=1,item=4) لان جميع المتغيرات لا تتأثر في (الخطوة٧) فقط المتغير a يتأثر بتغير مقداره واحد ليصبح ٥(المتغيرات التي لا تتأثر بالخطوة تبقى محتفظة بقيمها السابقة)
8.++b;
//قيم المتغيرات في بعد الخطوة السابقة هي(a=5,b=2,item=4) لان جميع المتغيرات لا تتأثر في (الخطوة٨)
فقط المتغير b يتأثر بتغير مقداره واحد ليصبح 2 (المتغيرات التي لا تتأثر بالخطوة تبقى محتفظة بقيمها السابقة)
9.item=item + a++ - b++;
//قيم المتغيرات في بعد الخطوة السابقة هي(a=6,b=3,item=7) المتغيران (a,b) يتغيران ويزدادان بمقدار واحد لكن لا يؤثران على الخطوة التي هما بها والمتغير item يجمع قيمته a السابقة ويطرح من b السابقة
10.item=item + a++ - ++b;
//قيم المتغيرات في بعد الخطوة السابقة هي(a=7,b=4,item=9)المتغير bيزادا ويؤثر في الخطوة التي هوا بها إما a يزداد لكن لا يؤثر بالخطوة التي هوا بها والمتغير item يجمع قيمته السابقة مع a ويطرحها من b
11.item=++b;
//قيم المتغيرات في بعد الخطوة السابقة هي(a=7,b=5,item=5) المتغير a ويبقى ثابت المتغير bيزداد بمقدار واحد ويؤثر في الخطوة التي هوا بها والمتغير itemيأخذ قيمة ال bالجديدة
12.item+=5;
//قيم المتغيرات في بعد الخطوة السابقة هي(a=7,b=5,item=10) فقط قيمة المتغير itemتتغير لتجمع قيمتها السابقة مع الرقم ٥
13.b=b+5;
// قيم المتغيرات في بعد الخطوة السابقة هي(a=7,b=10,item=10) فقط قيمة المتغير b تتغير لتجمع قيمتها السابقة مع الرقم ٥
}

مؤثرات النقصان: هو نقصان من قيمة المتغير بمقدار واحد أو أكثر

توضيح

a =a-1;

معناه المتغير (a) نقص بمقدار واحد (إي طرح من قيمته السابقة بمقدار (١)

ا ي لو كان قيمته مثلا ٢ يصبح ١)

---------------------------------مثال توضيحي------------------------------------

Int a=2

عرفنا المتغير وأعطينا قيمته a=0

a =a-1;

طرحت من قيمته السابقة وهي اثنان مقدار الواحد وأصبحت قيمته a=1

a =a-1;

طرحت من قيمته السابقة وهي واحد مقدار الواحد و أصبحت قيمته a=0

a=a-5;

طرحت من قيمته السابقة وهي صفر مقدار خمسة و أصبحت قيمته a=-5

--

لاحظت كيف تغيرت قيمة المتغير a من الاثنان إلى الواحد إلى الصفر إلى سالب خمسة بمجرد كتابه هذا التعبير .هناك طريقة أخرى لتمثيل مؤثرات النقصان وهي

(a=a-1;) بدلا أن نكتب ← نكتب --a

أو a - =1

--a

وتدل الرموز السابقة على أن المتغير a قد نقص بمقدار واحد.

لو أردنا أن ينقص المتغير قيمة غير الواحد قد يكون ٥ أو إي رقم أخر فنكتب

(a=a-5;) بدلا أن نكتب ← نكتب a-=5

----------------------يصبح المثال توضيحي بالرموز البرمجية------------------------

Int a=2

عرفنا المتغير وأعطينا قيمته a=0

a --;

أصبحت قيمته a=1

a -=0;

أصبحت قيمته a=2

a-= 5;

أصبحت قيمته a=-5

--

ما الفرق بين (a-- ,--a) ..؟

الاختلاف **هوا انه (--a) معناه** نفذ الخطوة التي أنت بها على قيمتك السابقة ثم غير قيمتك (كأن يكون قيمة النقصان هي واحد وقيمته في الخطوة السابقة ٢ ينفذ الخطوة التي هوا بها على انه ٢ وعندما ينتقل إلى الخطوة ألاحقة تصبح قيمته ١)

1.a=2; المتغير بقيمة ٢ قبل النقصان
2.a--; يبقى قيمة المتغير في هذه الخطوة ٢ ويصبح واحد على الخطوة القادمة
3. أصبح قيمة المتغير واحد

إما (--a) معناه غير قيمتك السابقة أولا تم نفذ الخطوة التي أنت بها لذالك نراه في جدول الأسبقيات مقدم على باقي العمليات في أسبقيته . لنعد المثال السابق

1.a=2; المتغير بقيمة ٢ قبل النقصان
2.a++; يصبح قيمته واحد في هذه الخطوة

مثال:يبين كيفية تأثر بمقدار التغير في الخطوة الموجود فيها والخطوة التي تليها ..؟

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
1.#include<stdio.h> 2.main() 3.{ 4.int a=2; 5.int item; 6.item=3+a--; 7.printf("FirstTry=%d", item) ; 8.item=3+ a; 9.printf("\nSecondTry=%d", item) ; 10.}	1.#include<iostream.h> 2.main() 3.{ 4.int a=2; 5.int item; 6.item=3+a--; 7.cout<<"FirstTry="<< item ; 8.item=3+ a; 9.cout<<"\nSecondTry="<< item ; 10.}

توضيح....؟

١.في السطر الربع عرفنا متغير (a) وأعطيناه قيمة بدائية وهي ٢ وفي السطر الخامس عرفنا متغير item ولم نعطه إي قيمة

٢.في السطر السادس حدثت عملية رياضية جمعت بين (٣) وقيمة المتغير (a) متأثرا بنقصان لكن كما بينا سابقا أن هذه النقصان الجديد **لا تؤثر على نتائج الخطوة الموجود فيها** إنما تؤثر على نتائج الخطوة التي تليه . لذالك يبقى المتغير (a) محتفظا بقيمته في هذه الخطوة السادسة على قيمته البدائية(أو مقدار قيمته قبل الخطوة السادسة وهي ٢)لذالك ناتج جمع (٣+٢) هو خمسة وهو ما ظهر

تمثيل رياضي

```
6.item=3+ a--;
Item=3+2
Item=5
```

☒ وأصبح قيمة المتغير (a=1) بعد أن نفذ الخطوة رقم (٦) لأنه تناقص بمقدار واحد

لو كانت الخطوة السادسة هي

الكود

```
6.item=3+ --a;
```

☒ لكان المتغير (a) تغيرت قيمته إلى واحد قبل تنفيذ الخطوة رقم (٦) مؤثرا بقيمته الجديدة على الخطوة التي هو بها وتصبح النتيجة قيمة المتغير item (٣+١) وهي ٤

☒ لو نلاحظ في كلا الحالتين أصبح قيمة المتغير (a=1) لكن اختلفا في تأثيرهما في التي هما بها

٣.السطر السابع طبعنا قيمة المتغير item وهي كما تظهر في شاشة التنفيذ ٥

مهم

٤.السطر الثامن قمنا بعملية رياضية جديدة جمعت بين ٣ وقيمة المتغير a بدونْ إي تغير في مقدار قيمة هذه المتغير لكن رغم ذالك كانت النتيجة (4) وذالك لا المتغير a تغيرت قيمته في السطر السادس إلى واحد لكنه بقا محتفظا بقيمته لم يؤثر في الخطوة التي هوا بها إنما اثر في الخطوة التي تليه فأصبحت النتيجة ٤ وليس ٥

تمثيل رياضي

```
8.item=3+ a
 Item=3+1
Item=4
```

ناتج تنفيذ البرنامج

```
FirstTry=5
SecondTry=4
```

بعض دوال الإدخال والإخراج في لغة (C) في مكتبة <stdio.h>

(getchar).1 تأخذ هذه الدالة حرف واحد يدخله المستخدم من شاشة التنفيذ ويظهر هذا الحرف أمام المستخدم. **نضغط مفتاح (enter) بعد إدخال الحرف لكي ينفذ الخطوة.**

(putchar).2 يطبع حرف واحد فقط في شاشة التنفيذ (هذا مثال على كيفية استخدام هاتان الدالتان).

الكود بلغة C

```
1.#include<stdio.h>
2.main(){
4.char symbol;
5. symbol=getchar;
6. Putchar( symbol);
}
```

بعض دوال الإدخال في مكتبة <conio.h>

(getch).1 تقرء هذه الدالة حرف واحد يدخله المستخدم من شاشة التنفيذ **ولا يظهر هذا الحرف أمام المستخدم** (كما كان يظهر في دوال الإدخال الأخرى). **ولا نضغط مفتاح (enter) بعد إدخال الحرف فقط نكتب الحرف وهو ينفذ.**

هذا مثال على كيفية استخدام هذه الدالة (يجب تضمين المكتبة conio في الحل لأننا نستخدم دوالها)

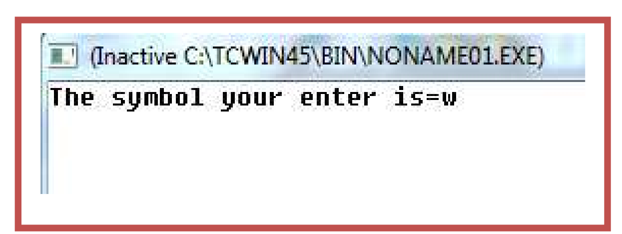
البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
#include<conio.h>
main(){
char symbol;
symbol=getch();
Printf("The symbol your enter is=%c", symbol);
}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
 #include<conio.h>
main(){
char symbol;
 symbol=getch();
cout<<"The symbol your enter is=" << symbol;
}
```

لاحظ ما سيظهر في شاشة التنفيذ عند الضغط على حرف (w) من لوحة المفاتيح بدون ضغط مفتاح (enter).لم يظهر الحرف الذي أدخلته إنما فقط نفذ وظهرت الرسالة

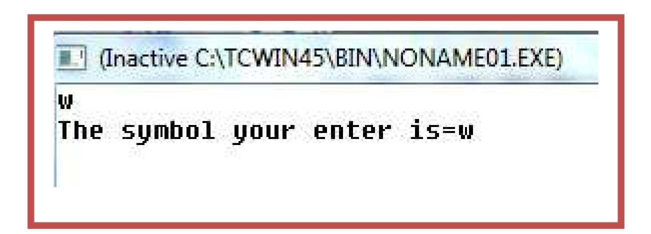


(getche).2 تقرء هذه الدالة حرف واحد يدخله المستخدم من شاشة التنفيذ و **يظهر هذا الحرف أمام المستخدم .ولا نضغط مفتاح (enter) بعد إدخال الحرف فقط نكتب الحرف وهو ينفذ.**

هذا مثال على كيفية استخدام هذه الدالة

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> #include<conio.h> main(){ char symbol; symbol=getche(); Printf("\nThe symbol your enter is=%c", symbol); }	#include<iostream.h> #include<conio.h> main(){ char symbol; symbol=getche(); cout<<"\nThe symbol your enter is=" << symbol; }

لاحظ ما سيظهر في شاشة التنفيذ عند الضغط على حرف (w) من لوحة المفاتيح بدون ضغط مفتاح (enter)



دوال الرياضية في مكتبة <math.h>

تستخدم دوال هذه المكتبة في حل العمليات الرياضية كإيجاد جيب أو جيب تمام أو قيمة مطلقة وغيرها وهذا شرح لعض دوالها

(sin).1 تستخدم هذه الدالة لإيجاد جيب الزاوية بالنظام ال (rad) لذالك لإيجاد جيب الزاوية بالنظام (deg) فقط نضرب قيمة الزاوية ب pi/180

الكود (إيجاد جيب الزاوية ٩٠)
Float sin x; X=sin(90*(3.14/180));

(cos).2 تستخدم هذه الدالة لإيجاد جيب تمام الزاوية بالنظام ال (rad) لذالك لإيجاد جيب الزاوية بالنظام (deg) فقط نضرب قيمة الزاوية ب pi/180

الكود (إيجاد جيب تمام الزاوية ٩٠)

```
Float x;
X=cos(90*(3.14/180));
```

لإيجاد بقية الدوال المثلثية جميعها تكون مشتقة من جيب وجيب تمام .إي إننا نحول إي دالة مثلثيه إلى جيب أو جيب تمام حسب تحويلها بالدوال المثلثية .
مثلا لإيجاد الضل الزاوية فقط نقسم جيب على جيب تمام الزاوية

عملية رياضية لإيجاد ضل ٩٠

```
Float Tanx;
Tanx =sin (90*(3.14/180) ) / cos(90*(3.14/180));
```

وكذالك بقية الدوال المثلثية بنفس الطريقة

(pow).3 تستخدم هذه الدالة لإيجاد قيمة رقم مرفوع إلى أس (مثلا 3^2=9) .طريقة تمثيل هذه الدالة

X=pow(number,hispower);

حيث أن **number** هوا الرقم و **hispower** هو الأس المرفوع له
مثال: لو كان لدينا (3^9)إي ثلاثة مرفوع لأس تسعة فيكتب برمجيا باستخدام هذه الدالة هكذا

الكود

```
X=pow(3,9);
```

(abs).4 هي القيمة المطلقة للرقم

الكود

```
X=abs(-3); // x=3
```

(sqrt).5 هي دالة تستخدم لإيجاد جذر الرقم

الكود

```
X=sqrt(25); // x=5
```

دوال أخرى ....!

(size of).1 تجد هذه الدالة الحجم الذي يشغله المتغير في الذاكرة .عدد البايتات التي يحجزها له.

الكود

```
X=sizeof(int); // 2  byte is the size of integer
```

(int).2 تحول هذه الدالة المتغيرات من أنواع أخرى إلى متغير من نوع integer. وأيضا تجد قيمة (ASCii) للحرف.

الاسكي كود: كل حرف من الأحرف الانكليزية له أسكي كود خاص به يختلف عن غيره من الأحرف مثلا أسكي كود الحرف (a) صغيرة هو (٩٧) ويختلف عن أسكي كود (A) كبيرة الذي هوا (٦٥). وترتيب أسكي كود الأحرف بالتسلسل إي أن أسكي كود (b) هو (٩٨) ويزداد بالتتالي(----c=99,d=100,e=101)

الكود (تحويل متغير كسري إلى متغير من نوع integer)

```
Int x;
x=int(3.5); //   x=3
```

الكود (الحصول على أسكي كود الحرف)

```
Int x;
x=int('a'); //   x=97
```

(char).3 تحول هذه الدالة الرقم إلى قيمة الأس كي كود الخاصة به.

الكود (الحصول على الحرف من أسكي كود)

```
char x;
x=int(97); //   x=a
```

مثال : برنامج ندخل حرف أو رمز ويعطيك الاسكي كود له ..؟

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h>	#include<iostream.h>
#include<conio.h>	#include<conio.h>
main(){	main(){
1.char symbol;	1.char symbol;
2.symbol=getche();	2.symbol=getche();
3.printf("\nASCii=%d", symbol);}	3.cout<<"\n ASCii=" << int(symbol);}

توضيح المثال: في الحل بلغة (c) فقط في خطوة رقم (٣) وضعنا رمز الطباعة (%d) حتى يطبع اسكي كود الحرف وليس الحرف نفسه.

يختلف الحرف الكبير عن الحرف الصغير ب (٣٢) رقم إي *أسكي كود (a) صغيرة هو (٩٧) و (A) كبيرة هو (٦٥)* للتحويل من كبير إلى صغير نزيد ٣٢ والعكس نطرح ٣٢

الكود (تحويل حرف صغير إلى حرف كبير مثلا (a) أصبح (A)

```
char x='a';
x=char(int('a')-32) // x=A
```

ماذا اكتشفت بعد ان انتهينا من الفصل

أن لغة (C) ولغة (C++) تتشابهان في اغلب تعابيرهما الرياضية وأكثر الاختلافات بينهما هي المكتبات ودوال الإدخال ودوال الإخراج أي لو أبدلت فقط (اسم المكتبة ودوال الإدخال ودوال الإخراج تستطيع تحويل البرنامج من لغة (C) إلى لغة (C++) والعكس صحيح

ودوال الإخلاف هي

الاختلافات	لغة (C)	ولغة (C++)
المكتبة	#include<stdio.h>	#include<iostream.h>
دوال الإدخال	scanf	cin
دوال الإخراج	printf	Cout

وفي بعض الأمثلة سوف لا اكتبها بالغتين على حدة اكتب بلغة واحدة وأنت تستطيع التحويل وإذا كان هناك أكثر من هذه الاختلافات الثلاث أنا سوف اكتب البرنامج بلغتين

الفصل الثاني

الجمل الشرطية والعبارات الشرطية (Control Structures)

المستوى المطلوب

أن يكون القارئ ملما بما هو في الفصل الأول وفاهما كل شيء

الأهداف:

عندما يكتمل الفصل تكون بإذن الله قد أتممت التعرف على الجمل الشرطية وطريقة استخدام العبارات الشرطية ومواقعها وأنواعها

مستوى الأداء المطلوب بعد إنهاء الفصل

إتقان هذه الفصل 100%

الأدوات المطلوبة:حاسوب شخصي لتجربة البرامج وقلم ودفتر لتسجيل الملاحظات

الوقت المطلوب : ثلاث ساعات

١. عبارة (if) الشرطية الاعتيادية:-

هي عبارة أو جملة لا ينفذ ما في داخلها (إي statement الموجود بين قوسين العبارة الشرطية) إلا بتحقق الشرط الموجود بعد عبارة if وهو (condition) أي **يجب أن تكون نتيجة مقارنة شروط هي (True) حتى ينفذ مابين قوسي العبارة الشرطية.**

شكل عبارة if الشرطية بطريقة اعتيادية

```
If ( condition  )
{
statement

}
```

أي أن حسب مخطط الفصل الأول الخاص بتسلسل تنفيذ خطوات البرنامج بالتتابع. **في العبارة الشرطية (if)**

- إذا لم يحقق الشرط (condition) أي كانت نتيجة المقارنة هي (False) سوف يعبر جميع الخطوات الموجودة بين قوسي العبارة الشرطية (if) ولا ينفذها (وعرفنا في الفصل الأول كيف تكون مقارنة الشروط)
- وإذا تحقق الشرط(condition) أي كانت نتيجة المقارنة هي (True) ينفذ الخطوات الموجودة بين قوسي العبارة الشرطية (if) بشكل اعتيادي لاحظ المخطط التوضيحي لسير البرنامج

مهم

✓ إذا لم نضع أقوس خلف العبارة الشرطية معناه يتبعها فقط السطر الذي يليها أما إذا وضعنا أقواس خلفها فكل الذي بين القوسين يكون تابع للعبارة الشرطية تنفذ إذا تحقق الشرط ولا تنفذ إذا لم يتحقق الشرط

❖ برنامج يدخل المستخدم من شاشة التنفيذ وإذا كان الرقم اكبر من خمسة يعطيه رسالة انه اكبر من خمسة

الكود بلغة C++

```
#include<iostream.h>
من هنا يبدأ تنفيذ البرنامج خطوة بخطوة (هذه أول خطوة)
Main()
{
الخطوات الموجودة ضمن هذه الدالة ينفذها تباعا
1.int a;
2.cin>>a;
If ( a>5  )
{3.cout<<"is greter than 5";
}
4.   a=a+2;
5.cout<<"a="<<a ;
}
```

الكود بلغة	C

```
#include<stdio.h>
من هنا يبدأ تنفيذ البرنامج خطوة بخطوة (هذه أول خطوة)
main()
{
الخطوات الموجودة ضمن هذه الدالة ينفذها تباعا
1.int a;
2.scanf("%d",&a);
If ( a>5  )
{3.printf("is greter than 5");
}
4.   a=a+2;
5.printf("a=%d",a);
}
```

مهم

توضيح الخطوات:

١.يبدأ البرنامج بتنفيذ خطوة رقم (١) بتعريف متغير (a) من نوع integer

٢.ثم ينفذ خطوة رقم (٢) ويطلب فيها من المستخدم إدخال قيمة للمتغير (a) من شاشة التنفيذ

٣.ثم يتحقق من الخطوة رقم (٣)

- ✓ إذا كان الرقم الذي ادخله المستخدم يحقق الشرط بين قوسي العبارة الشرطية (if) **(إي الرقم اكبر من خمسة إي انه سوف تكون نتيجة المقارنة (condition) هي (True))** ومثلا
  - **لنفرض انه أدخل الرقم ٦ فتكون المقارنة هكذا.**

(a>5)→(6>5)→True

سوف ينفذ ما موجود في قوسي العبارة الشرطية (if) إي سينفذ الخطوة رقم (٣) ثم ينفذ خطوة رقم (٤) وثم (٥) فتكون تسلسل تنفيذ خطوات البرنامج

1→2 → 3→ 4 → 5

- ✓ وإذا كان الرقم لا يحقق الشرط بين قوسي العبارة الشرطية (if) **(إي الرقم اصغر أو يساوي خمسة إي انه سوف تكون نتيجة المقارنة (condition) هي (False)**) ومثلا
  - **لنفرض انه أدخل الرقم 2 فتكون المقارنة هكذا.**

(a>5)→(2>5)→False

سوف لا ينفذ ما موجود في قوسي العبارة الشرطية (if) إي لا ينفذ الخطوة رقم (٣) إنما ينتقل إلى ما بعد القوس العبارة الشرطية لينفذه أي سينفذ بعد الخطوة (٢) مباشرة الخطوة رقم (٤) وثم (٥) فتسلسل تنفيذ خطوات

1→ 2→ 4 → 5

العلاقات التي تستخدم كشروط (*condition*) في العبارة الشرطية (if) هي

الرمز	الوظيفة	طريقة تمثيله في الشرطية if
>	علامة الأكبر	if(a>b) مقارنة بين متغيرين (a,b) ينفذ الجملة التابعة لعبارة if إذا كان a اكبر من b
<	علامة الأصغر	if(a<b) ينفذ الجملة التابعة لعبارة if إذا كان a اصغر من b
>=	علامة اكبر أو يساوي	if(a>=b) ينفذ الجملة التابعة لعبارة if إذا كان a اكبر أو يساوي b
<=	علامة اصغر أو يساوي	if(a<=b) ينفذ الجملة التابعة لعبارة if إذا كان a اصغر أو يساوي من b
==	علامة التساوي	if(a==b) ينفذ الجملة التابعة لعبارة if إذا كان a يساوي من b
!=	علامة لا يساوي	if(a!=b) ينفذ الجملة التابعة لعبارة if إذا كان a لا يساوي من b
&&	جمع شرطين ب and	If((a>b)&&(a>c)) ينفذ الجملة التابعة لعبارة if إذا كان a اكبر من b وأيضا يكون a اكبر من C إي يجب أن يتحقق الشرطان حتى تنفذ الجملة
||	جمع شرطين ب OR	If((a>b)||(a>c)) ينفذ الجملة التابعة لعبارة if إذا كان a اكبر من b أو يكون a اكبر من C إي إذا تحقق واحد من هذان الشرطان تنفذ الجملة

- ✓ حيث أن (>,<,>=,<=,==,!=) تستخدم كعلاقة بين متغيرين أو قيمتين أو متغير وتعبير رياضي
- ☒ شكل تمثيل الشروط في العبارة الشرطية (if)

متغير وقيمة أو متغير وأخر If(a==0)	**متغير أو قيمة وتعبير رياضي If(a/2==0)**

- ✓ التعبير الرياضي ممكن أن يكون إي عمليات رياضية ونتيجة التعبير تدخل في المقارنة
- ✓ (&&,||) تستخدم علاقة بين مجموعتين كل متغيرين على حدة **(وان And له أسبقية على OR)**

☒ ما هي نتائج مقارنة العمليات التالية

(3>2) →True

(5!=7)→True

(23>=120) →False

(21 <11) →False

(4==2)→False

(43<=76) →True

((3+2)>4) →(5>4)→True

وأن الشروط داخل العبارة الشرطية هي أيضا تنفذ حسب الأسبقيات أي أن أي شرط أسبقيته أعلى ينفذ أولا وهذا ما شرح عنه مفصلا في الفصل الأول في الأمثلة على الأسبقيات .

بعض الأمثلة التوضيحية على طريقة استخدام العبارة الشرطية (if).

مثال١: لو كان عندنا متغيران (a , b) يدخل المستخدم قيمهما من شاشة التنفيذ وكان المطلوب طبع رسائل تبين متى كان (a اكبر من b ،، a اكبر أو يساوي b ,, a اصغر من b ,, aاصغر أو يساوي b ,, a يساوي b ,, a لا يساوي b) ؟.

تحليل السؤال: يوجد متغيران يجب تعريفهما في بداية البرنامج وقراءتهما من شاشة التنفيذ وبعدها التحقق من الشروط الموجود في السؤال على هذان المتغيران وطبع رسائل لكل شرط

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
main()
{
1.int a,b;
2.scanf("%d%d",&a,&b);
if ( a>b  )
3.printf("a is large than b");
 if ( a>=b  )
4. printf("\na is large than or equal b");
if ( a<b  )
5. printf("\na is less than b");
if ( a<=b  )
6. printf("\na is less than  or equal  b");
if ( a==b  )
7. printf("\na is  equal  than b");
if ( a!=b  )
8. printf("\na is  not equal  than b");
}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
main()
{
1.int a,b;
2.cin>>a>>b;
if ( a>b  )
3.cout<<"a is large than b";
 if ( a>=b  )
4.cout<<"\na is large than or equal b";
if ( a<b  )
5.cout<<"\na is less than b";
if ( a<=b  )
6.cout<<"\na is less than  or equal  b";
If ( a==b  )
7.cout<<"\na is  equal  than b";
if ( a!=b  )
8.cout<<"\na is  not equal  than b";
}
```

توضيح الخطوات :

١.تنفذ أولا خطوة رقم (١) هي تعريف للمتغيرات (a,b)

٢.ثم تنفذ خطوة رقم (٢)هي قراءة للمتغيرات التي ستدخل قيمها من قبل المستخدم

ألان لنختبر أن ندخل قيم من شاشة التنفيذ ونرى النتائج

☒ لو أدخلنا (a=3,b=2) كما لاحظت قد تنفذه الخطوات رقم (3,4,8) لأن شروطها تحققت

وذالك لأنه

١.الشرط التابع للخطوة رقم (٣) هوا أن يكون قيمة a اكبر من قيمة b وفعلا أن قيمة a التي أدخلناها كانت ٣ وقيمة b=2 لذالك نفذ الخطوة الثالثة لاحظ التحقق من الشرط

(a>b)→(3>2)→True

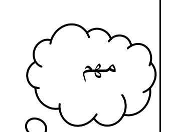
```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE
3 2
a is large than b
a is large than or equal b
a is  not equal  than b
```

٢.الشرط التابع للخطوة رقم (٤) هو أن يكون قيمة a اكبر أو يساوي قيمة b وفعلا أن قيمة a التي أدخلناها كانت ٣ أي كانت اكبر b=2 لذالك نفذ الخطوة (٤)

* وشرط(>=) يتحقق إذا كان الرقم اكبر منه أو يساويه ينفذ عبارة التابعة للشرط

(a>=b)→(3>2)→True

٣.الشرط التابع للخطوة رقم (٨) هوا أن يكون قيمة a لا يساوي قيمة b وفعلا أن قيمة a التي أدخلناها كانت ٣ وقيمة b=2 أي كانت لا تساوي لذالك نفذ الخطوة رقم (٨)



*** وبقية الخطوات لم تنفذ لأنها لم تتحقق شروطها

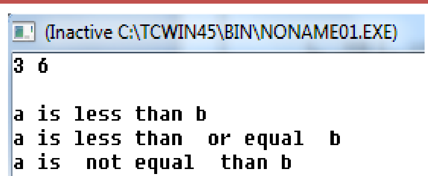
على سبيل المثال لماذا لم تنفذ الخطوة رقم (٥) ؟.

لأن شرطها أن يكون a اصغر من قيمة b وان هذا الشرط لا يتحقق لأن قيمة a اكبر من قيمة b

(a<b)→(3<2)→False

نتيجة المقارنة هي (false) لذالك سوف لا ينفذ الخطوة التي تتبعه لان الشرط لم يتحقق

☒ لو أدخلنا (a=3,b=6) كما لاحظت قد تحققت الخطوات رقم (5,6,8) لأن شروطها تحققت

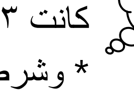


وذالك لأنه

١.الشرط التابع للخطوة ٥ هوا أن يكون قيمة a اصغر من قيمة b وفعلا أن قيمة a التي أدخلناها كانت ٣ وقيمة b=6 لذالك نفذ الخطوة رقم (٥)

(a<b)→(3<6)→True

٢.الشرط التابع للخطوة 6 هوا أن يكون قيمة a اصغر أو يساوي قيمة b وفعلا أن قيمة a التي أدخلناها كانت ٣ أي كانت اصغر b=6 لذالك نفذ الخطوة 6



* وشرط(<=) يتحقق إذا كان الرقم اصغر منه أو يساويه ينفذ عبارة التابعة للشرط

(a<=b)→(3<=6)→True

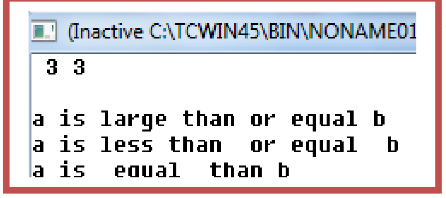
٣.الشرط التابع للخطوة ٨ هوا أن يكون قيمة a لا يساوي قيمة b وفعلا أن قيمة a التي أدخلناها كانت ٣ وقيمة b=6أي كانت لا تساوي لذالك نفذ الخطوة ٨



(a!=b)→(3!=6)→True

*** وبقية الخطوات لم تنفذ لأنها لم تتحقق شروطها

☒ لو أدخلنا (a=3,b=3) كما لاحظت قد تحققت الخطوات رقم (4,6,7)



وذالك لأنه

١.الشرط التابع للخطوة ٤ هوا أن يكون قيمة a اكبر أو يساوي قيمة b وفعلا أن قيمة a التي أدخلناها كانت ٣ وقيمة وكانتا متساويتان b=3 لذالك نفذ الخطوة ٤

(a>=b)→(3>=3)→True

مهم

٢.الشرط التابع للخطوة 6 هوا أن يكون قيمة a اصغر أو يساوي قيمة b وفعلا أن قيمة a التي أدخلناها كانت ٣ أي كانت تساوي b=3 لذالك نفذ الخطوة 6

* وشرط(=>) يتحقق إذا كان الرقم اصغر منه أو يساويه ينفذ عبارة التابعة للشرط

(a<=b)→(3<=3)→True

٢.الشرط التابع للخطوة ٧ هوا أن يكون قيمة a تساوي قيمة b وفعلا أن قيمة a التي أدخلناها كانت ٣ أي كانت تساوي b=3 لذالك نفذ الخطوة ٧

(a==b)→(3==3)→True

مهم

*** وبقية الخطوات لم تنفذ لأنها لم تتحقق شروطها

كما لاحظت في المثال لم نضع أقواس للأسطر البرمجية التي تتبع كل عبارة if لان كل عبارة **لم يتبعها أكثر من سطر برمجي واحد** وكما قلنا سابقا إذا كانت عبارة الشرط يتبعها سطر برمجي واحد لا حاجة لوضع أقواس وإذا أكثر من سطر نضع أقواس

مثال٢: برنامج ندخل رقم ويطبع رسالة إذا كان الرقم بين(٥ــــ١٠٠) إذا كان الرقم ضمن هذه الفترة وإذا خارج الفترة لا نطبع أي شيء .؟

تحليل:

١.لدينا رقم ندخله من شاشة التنفيذ لذالك نحن بحاجة تعريف متغير يخص الرقم ودالة لإدخاله من شاشة التنفيذ وليكن اسم المتغير هو (a)

٢.لدينا شرط أن يقع ضمن فترة(٥ــــ١٠٠) في مثل هذه الأسئلة نحن بحاجة إلى دمج أكثر من شرط في عبارة شرطية واحدا كأن نقول له في الشرط أن يكون الرقم خمسة و واصغر من مئة

شرط اكبر من خمسة بسيط وهو

الكود

```
If ( a > 5  )
```

وشرط اصغر من مئة أيضا بسيط وهو

الكود

```
If ( a < 100 )
```

لكن في السؤال يقول ضمن الفترة وليس اكبر من خمسة على حدة واصغر من مئة على حدة إذن كيف ندمج هذان الشرطان.؟ بما انه قال اكبر من خمسة واصغر من مئة واستخدم عبارة **(و) معنا توجد عملية (and) بين هذان الشرطان أي لا تنفذ هذه الجملة الشرطية إلا بتحقق هذان الشرطان هكذا**

الكود

```
If  ( ( a>5 )&&(a<100) )
```

مهم

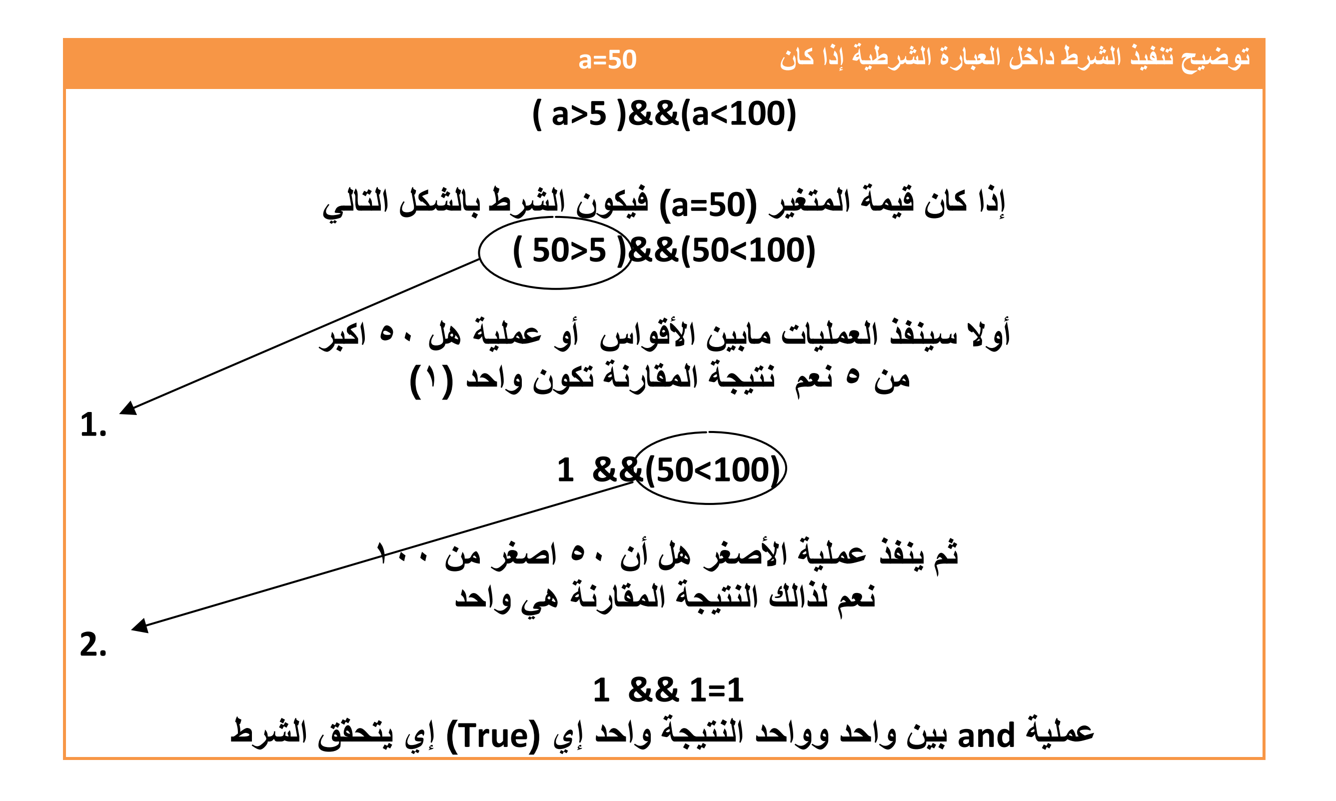
وراجع جدول (and) لفهم الفكرة أكثر لأنه لو قلنا عملية OR بين الشرطيين لكان هناك اختلاف كبير في الحل أي لو تحقق احد الشرطان في جملة OR تنفذ عبارة if إما and الجملة لا تنفذ إلا بتحقق الشرطيين. ليصبح الحل هكذا

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> main() 1.{int a; 2.scanf("%d",&a); 3.if ((a>1)&&(a<100)) 4.printf("the number in this range"); }	#include<iostream.h> main() 1.{int a; 2.cin>>a; 3.if ((a>5)&&(a<100)) 4.cout<<"the number in this range"; }

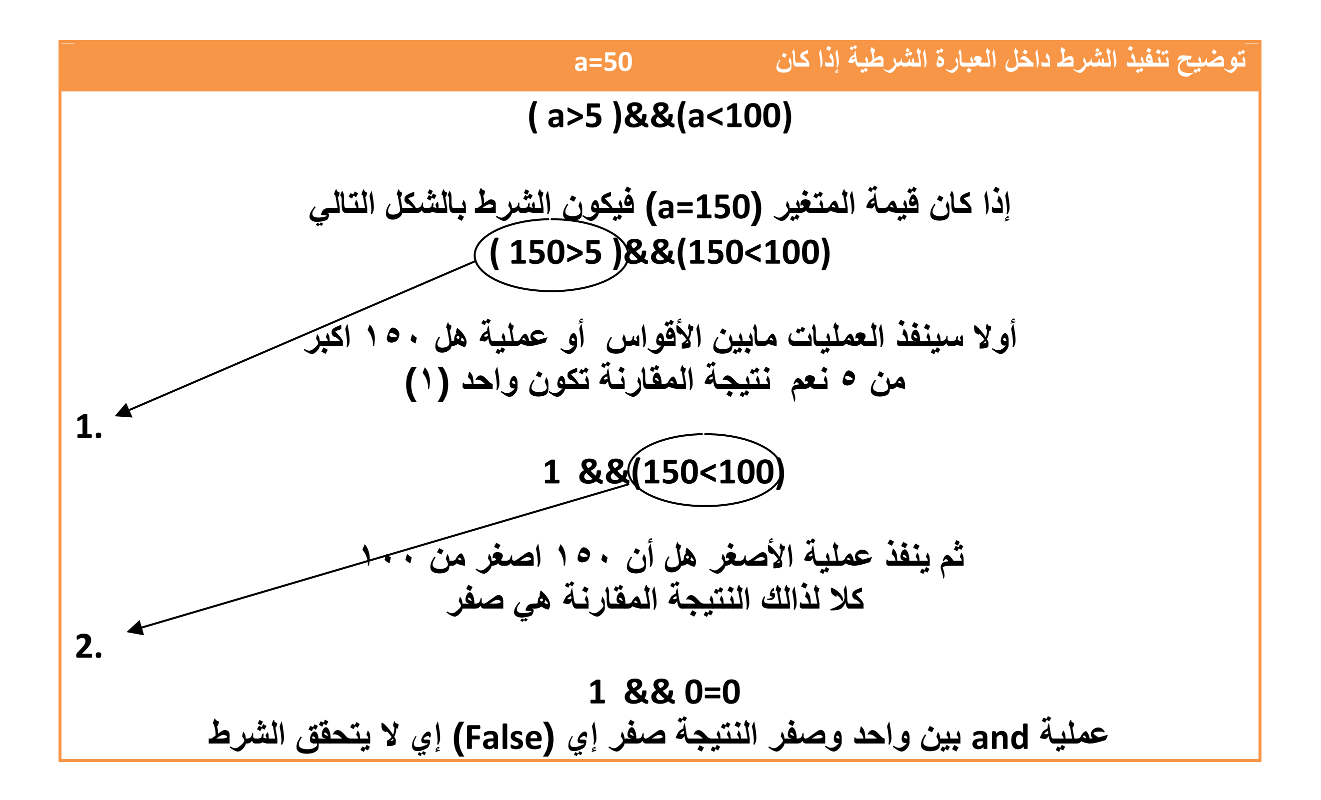
توضيح الخطوات :

١. خطوة رقم (١) عرفنا متغير من نوع integer لكي نحمله بالقيمة المدخلة
٢. خطوة رقم (٢) هي إدخال قيمة للمتغير من قبل المستخدم
٣. خطوة رقم (٣) هو عملية التحقق من الشرط

- فلو ادخل المستخدم الرقم (٤٠) فتكون المقارنة بشكل التالي



☒ فلو ادخل المستخدم الرقم (١٥٠) فتكون المقارنة بشكل التالي



مثال٣:- الشرط المطلوب هوا أن قيمة المتغير (c) يجب أن تقبل القسمة على ثلاثة وعلى ستة **أو** تقبل القسمة على تسعة ليحقق الشرط .؟

التحليل.الشرطان الأولان أن يقبل القسمة على(٣ و ٦) إي ناتج باقي قسمتهما هو صفر والى جانب هذان الشرطان أن يقبل القسمة على تسعة إي **إما يقبل القسمة على (٣ و٦) أو يقبل القسمة على ٩** إي يوجد بين شرطا تحقق قبول القسمة على (٣ و٦) عملية and لأنه واجب تحققهما معا وناجتهما داخل على عملية OR مع شرط قبول القسمة على ٩

الكود

```
If (  ( ( c%3==0 )&&(c%6==0) )  || (c% 9==0)   )
```

مهم

*إذا لم نضع أقواس حول العمليات المطلوب تحققهما معا قد لا يحقق المطلوب لأنه تحكمه الأسبقية الشرط الذي له أسبقية أعلى ينفذ أولا

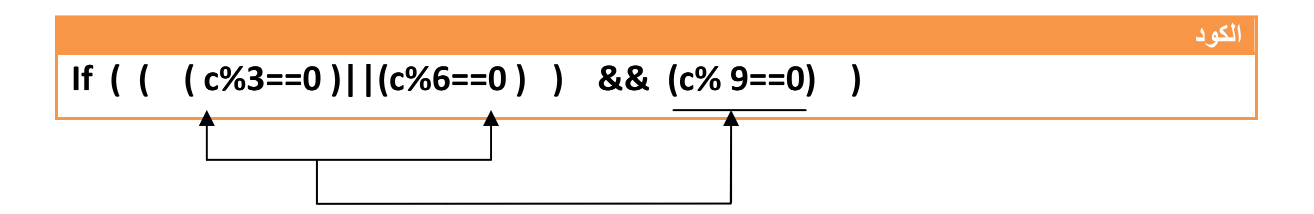
لو عدنا إلى نفس الشرط السابق وفرضنا أن بين شرط قبول القسمة على (٣ و٦) يوجد عملية OR وليس عملية AND وواجب تحقق احدهما والناتج لهما يدخل على AND مع شرط تحقق القبول القسمة على ٩ وليس OR (ولم نضع أقواس حول شرطيين تحقق قبول القسمة على ٣ أو ٦)

انظر ماذا سينتج

الكود

```
If (   ( c%3==0 )||(c%6==0 )  && (c% 9==0)   )
```

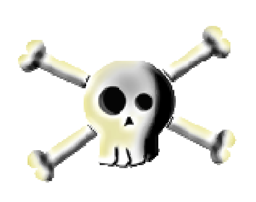
فالذي ينتج سوف تحدث عملية AND قبل عملية OR لان أسبقيتها أعلى منه ويصبح السؤال كأننا نقول يجب أن يتحقق قبول القسمة على ٩ مع قبول القسمة على ٦ معا وناجتهما داخل على عملية OR مع شرط قبول القسمة على ٣ ويقلب حل السؤال ويكون الجواب خاطئا لذالك تجنب لمثل هذه المشاكل ضع أقواس حول الشروط التي يجب تحققها معا لتجنب مشاكل الأسبقيات كما في الشكل التالي



الكود

```
If ( (   ( c%3==0 )||(c%6==0 )  )   &&  (c% 9==0)   )
```

مهم



لماذا نستخدم بين أكثر من شرط and أو OR لماذا لا نجمع أكثر من شرط معا؟

الإجابة : شاهد المثال التالي الذي نستخدم فيه أكثر من شرط بدون (and أو OR)

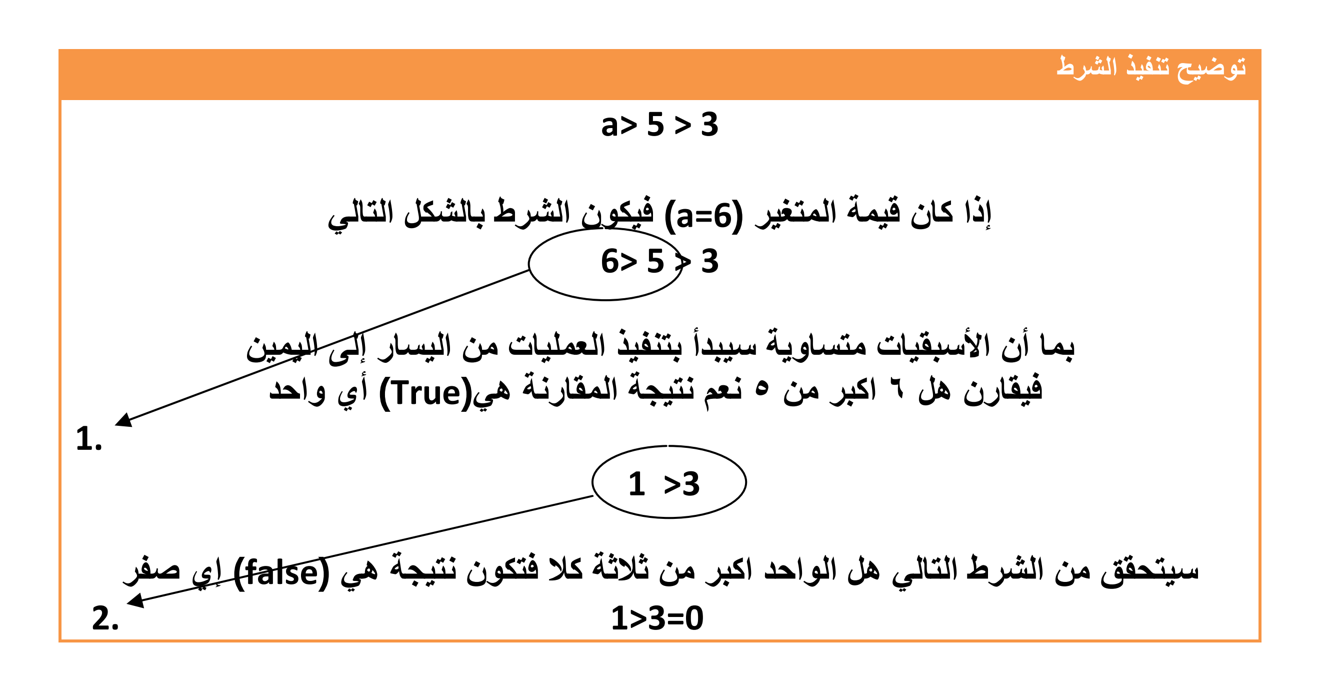
الكود

```
int a=6;
if  ( a>5>3)
```

فالذي سوف يحدث كما تشاهد في المخطط **انه سيقارن قيمة (a) مع (٥) ووجد انه قيمته اكبر (a>5=True) ثم سيقارن نتيجة مقارنة وهي (True) مع قيمة (٣) وبرمجيا قيمة (True=1,False=0) إي سيقارن قيمة (١) مع (٣) ووجد انه قيمة واحد اقل (1>3=False) وأصبحت النتيجة خاطئة وليست صائبة**

ورغم أنة قيمة **المتغير (a) هو اكبر من (٣) واكبر من (٥) لكن في البرمجة عند مقارنة متغيرين أو قيمتين يعطيك نتيجة مقارنة ونتائج المقارنة إما تكون (True أو False)** وعند مقارنة نتيجة مقارنة مع عدد تكون **نتائج غير صحيحة**

وهذا توضيح لما سيجري من عمليات مع هذا الشرط

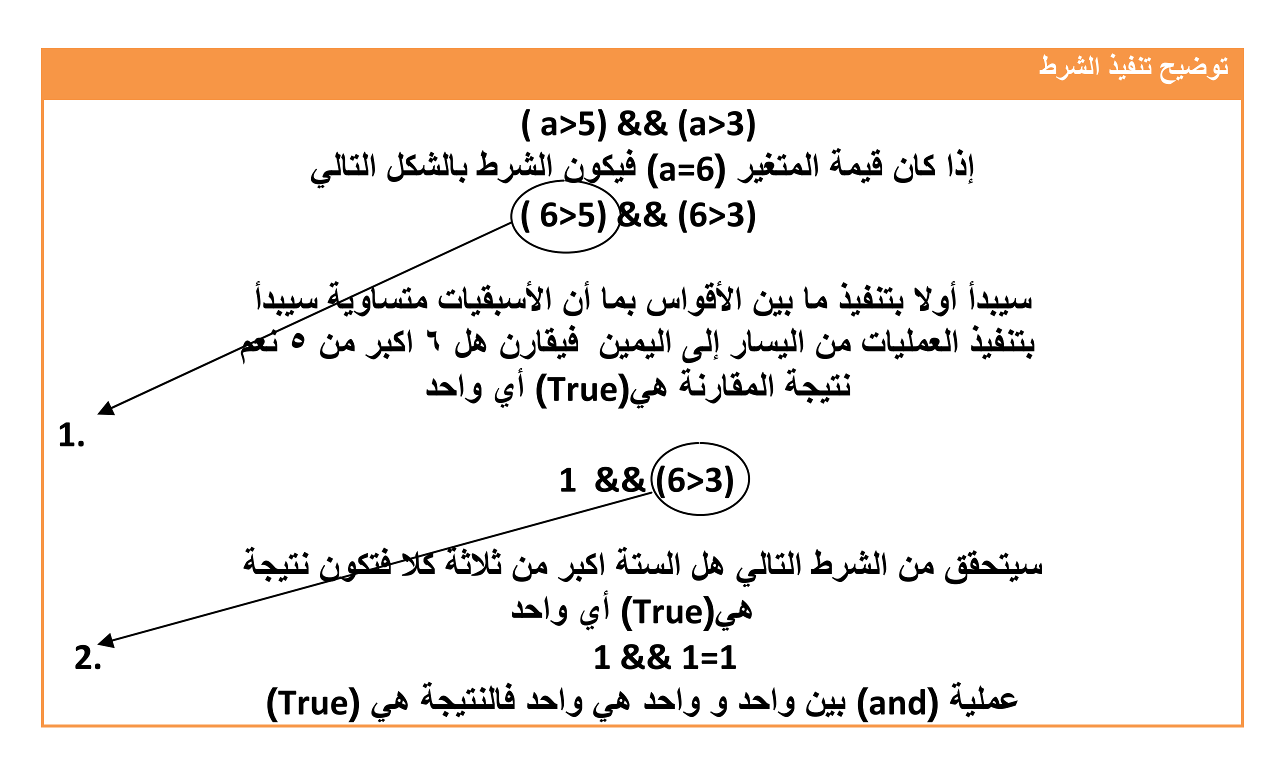


لذالك فالحل الصحيح بما إننا نريد تحقق الشرطان معا نستخدم بينهم عملية and كأن نقول يجب أن تكون قيمة (a) اكبر من (٣) واكبر من (٥).

الكود

```
int a=6;
if (  ( a>5) && (a>3)  )
```

لو رسمنا المخطط التوضيحي للمثال بعد التعديل يكون بشكل التالي



مثال٤ :بين بعد تتبع هذا البرنامج ما هي قيم (a ,b) التي ستطبع على شاشة التنفيذ ؟.

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> main() { 1.int a=5; 2.int b=7; If (b %2==1) { 3.a=a+6; 4.b=b+4 } 5.a=a+3; 6.b=b+2 7.printf("a=%d \t b=%d",a, b);}	#include<iostream.h> main() { 1.int a=5; 2.int b=7; If (b %2==1) { 3.a=a+6; 4.b=b+4 } 5.a=a+3; 6.b=b+2 7.cout<<"a="<<a<<"\t b="<<b;}

تتبع خطوات البرنامج:

١. خطوة رقم (١) أصبح قيمة (a=5)
٢. خطوة رقم (٢) أصبح قيمة (b=7) وقيمة (a) بقت ثابتة لم تتغير محتفظة بقيمتها في الخطوة السابقة (a=5)
٣. قبل خطوة رقم (٣) يوجد شرط لتنفيذ مابين قوسي العبارة الشرطية وهو أن يكون باقي قسمة قيمة المتغير b على (٢) تساوي واحد أن يكون رقم فردي وفعلا باقي قسمته (٧) على (٢) هو واحد لذالك سينفذ الخطوة رقم (٣و٤) وتكون المقارنة بشكل التالي

(b%2==1)→(7%2==1)→ (1==1)→True

- في الخطوة رقم (٣) أصبح قيمة (a) هي (a=5+6=11) وقيمة (b) بقت ثابتة لم تتغير (b=7)
- خطوة رقم (٤) أصبح قيمة (b) هي (b=7+4=11) وقيمة (a) بقت ثابتة لم تتغير (a=11)

٤. خطوة رقم (٥) أصبح قيمة (a) هي (a=11+3=14) وقيمة (b) بقت ثابتة لم تتغير (b=11)
٥. خطوة رقم (٦) أصبح قيمة (b) هي (b=11+2=13) وقيمة (a) بقت ثابتة لم تتغير (a=14)

والنتيجة على شاشة التنفيذ هي
a=14 b=13

مثال٥: نفس المثال السابق فقط غير قيمة (b) في الخطوة (٢) إلى رقم (٤) إي (b=4) ولنتتبع البرنامج الجديد ؟

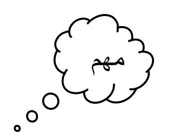
البرمجة بلغة c++	البرمجة بلغة c
#include<iostream.h>	#include<stdio.h>
main()	main()
{	{
1.int a=5;	1.int a=5;
2.int b=4;	2.int b=4;
If (b %2==1)	If (b %2==1)
{	{
3.a=a+6;	3.a=a+6;
4.b=b+4	4.b=b+4
}	}
5.a=a+3;	5.a=a+3;
6.b=b+2	6.b=b+2
7.cout<<"a="<<a<<"\t b="<<b;}	7.printf("a=%d \t b=%d",a, b);}

١. خطوة رقم (١) أصبح قيمة (a=5)
٢. خطوة رقم (٢) أصبح قيمة (b=4) وقيمة (a) بقت ثابتة لم تتغير محتفظة بقيمتها في الخطوة السابقة (a=5)
٣. *قبل الخطوة رقم (٣) يوجد شرط لتنفيذ مابين قوسي العبارة الشرطية وهو أن يكون باقي قسمة قيمة المتغير b على (٢) تساوي واحد أن يكون رقم فردي وان باقي قسمته على (٢) هو صفر لذالك سوف لا ينفذ الخطوة رقم (٣و٤) وينتقل إلى خطوة رقم (٥) وتكون المقارنة بشكل التالي*

(b%2==1)→(4%2==1)→ (0==1)→False

٤. خطوة رقم (٥) أصبح قيمة (a) هي (a=5+3=8) وقيمة (b) بقت ثابتة لم تتغير (b=4)
٥. خطوة رقم (٦) أصبح قيمة (b) هي (b=4+2=6) وقيمة (a) بقت ثابتة لم تتغير (a=8)

والنتيجة على شاشة التنفيذ هي
a=8 b=6



في لغة (C++) تمكنك من تعريف متغيرات أينما تشاء في البرنامج فلو عرفنا متغير بين قوسي العبارة الشرطية يكون غير معرف بالنسبة لمن هم خارج قوسي العبارة الشرطية فقط معرف بالداخل

الكود

```
If ( True>3)
 {int x=5;}
  x=3; //     سوف يعترض المترجم على هذا السطر ويعتبر (x) غير معرف
```

إي أن المتغير تنتهي حياته عند الخروج من العبارة الشرطية

٢. عبارة (if--else) الشرطية:-

هي عبارة شرطية مكونة من جزئيين من الاكواد البرمجية الذي نريده أن ينفذ بتحقق شرط (condition) نضعه داخل قوسي (***if***) والذي نريده أن ينفذ في حالة عدم تحقق الشرط نضعه بين قوسي **(else)**

شكل عبارة if --else الشرطية

```
If ( condition )
{
Statement1
}
else
{
Statement2
}
```

- ✓ إي بتوضيح أكثر إذا تحقق (condition) ينفذ Statement1 ، وذا لم يتحقق الشرط سينفذ تلقائيا Statement2
- ✓ إي إما ينفذ الأسطر البرمجية بين قوسي (If) أو ينفذ الأسطر البرمجية بين قوسي (else)

للتوضيح إذا كان الشرط هو

شكل عبارة if --else الشرطية

```
If ( input_Numner%2==0 )
{
Statement1
}
else
{
Statement2
}
```

ومن الشرط الموجود **(If (input_Numner%2==0))** إي متى ما كان **(input_Numner)** باقي قسمته على (٢) هو صفر سوف ينفذ **Statement1**

وخلافه إي إذا لم يتحقق الشرط إي إذا كان **(input_Numner)** باقي قسمته على (٢) لا يساوي صفر سوف ينفذ **Statement2**

- ✓ **(Statement1، Statement2)** قد تكون سطر برمجي واحد أو أكثر من سطر فتوضع بين قوسين

مثال توضيحي عن خطوات سير البرنامج في وجود عبارة شرطية $(if—else)$. وهو برنامج تدخل رقم من شاشة التنفيذ ويبين لك هل الرقم موجب أم سالب (إي هل هوا اكبر من الصفر أو اصغر منه)

c++ البرمجة بلغة	c البرمجة بلغة
#include<iostream.h>	#include<stdio.h>
main()	main()
{1.int a;	{1.int a;
2cin>>a ;	2.scanf("%d",&a);
If (a>0)	If (a>0)
3. printf("is greater than 1 is positive");	3. printf(" is greater than 1 is positive ");
else	else
4. printf("is less than 1 is negative");	4. printf(" is less than 1 is negative ");
5. a=a+6;	5. a=a+6;
6.}	6.}

تتبع خطوات البرنامج:-

١.خطوة رقم (١) تم تعريف متغير (a) من نوع integer

٢.خطوة رقم (٢) يطلب من المستخدم إدخال قيمة للمتغير (a) من شاشة التنفيذ

مهم

٣.ألان نأتي إلى شرط التحقق

✓ ***إذا*** ادخل المستخدم إي رقم اكبر من صفر سوف يحقق شرط (if) و ينفذ السطر (٣) ويطبع هذه الرسالة

is greater than 1 is positive

ويطفر السطر (٤) (لأنه يتحقق إذا لم ينفذ الشرط) تم ينفذ السطر (٥) تم السطر (٦) إي يكون تسلسل تنفيذ خطوات البرنامج الكلية

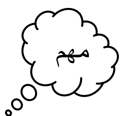
1 → 2 → 3 → 5 → 6

✓ ***إذا*** ادخل المستخدم إي رقم اصغر من صفر سوف لا يحقق شرط (if) ولذالك ينتقل إلى (else) و ينفذ السطر (٤) ويطبع هذه الرسالة في شاشة التنفيذ

is less than 1 is negative

تم ينفذ السطر (٥) تم السطر (٦) إي يكون تسلسل تنفيذ خطوات البرنامج الكلية

1 → 2 → 4 → 5 → 6



العبارات الشرطية المتداخلة:-

بعد أن تعرفنا عن (if –else) وعبارة (if) الشرطية .في بعض البرامج قد نحتاج إلى النوعان معا بشكل متداخل أو منفصل حسب الحاجة ويبقى لكل عبارة طريقتها نفسها في المعالجة ولكنها تدخل ضمن عبارة أخرى (إي لا تنفذ إلا بتنفيذ العبارة إلام)كهذا المثال حيث وقعت عبارة (if –else) ضمن عبارة (if) ووضعناها بين أقواس لكي تبين أنها تابعة إلى (if) إلام.

الكود

```
  if (input_Try > 0)
{
if (input_Try > 5)
 1.cout<<"the number is greater than 5";
else
 2.out<<" the number is less than 5";
}
3.
```

- وان عبارة (if –else) لا تنفذ مطلقا ولا يمر عليها المترجم **إلا بتحقق شرط العبارة الشرطية إلام** وهي if (input_Try > 0) إي أن يكون الرقم المدخل **(input_Try)** اكبر من صفر
  - ✓ إذا كان الرقم المدخل فعلا اكبر من صفر سوف يمر على عبارة (if –else) الداخلية وإما ينفذ الخطوة رقم (١) أو الخطوة رقم (٢)
  - ✓ وإذا لم يكن اكبر من صفر لا يمر أصلا على عبارة (if –else) الداخلية ويتجه نحو الخطوة (٣) لينفذها لان عبارة (if –else) الداخلية واقعة ضمن عبارة الشرطية if (input_Try > 0) وبما أن شرطها لم يتحقق لذالك سوف لا ينفذ ما هو موجود داخل قوسيها

مهم

- إذا جاء لدينا أكثر من (if) وأكثر من (else) فكيف نعرف أن هذه (if –else) تنفي العبارة الشرطية (if) الأولى أم الثانية أم غيرهما..؟

بكل سهولة كل (else) تنفي اقرب عبارة (if) الشرطية عليها.

مثال: مقارنة بين مثاليين احدهما يستخدم العبارة المتداخلة وأخر البوابات لتحقق شرط أن يكون الرقم يقبل القسمة على **ثلاثة** ولا يقبل القسمة على **تسعة** وشرط أخر أن يقبل القسمة على ثلاثة ويقبل القسمة على تسعة ؟.

الكود بلغة c++ باستخدام العبارات الشرطية المتداخلة

```
#include<iostream.h>
main()
{
int Number=80;
 If (( Number % 3==0)
{
if( Number % 9 !=0))
cout<<"the number is donot  aceept mod to 9";
else
cout<<" the number is   aceept mod to 9";
}
}
```

الكود بلغة c++ بدون العبارات الشرطية المتداخلة

```
#include<iostream.h>
main()
{
int Number=80;
 If (( Number % 3==0)&&( Number % 9 !=0))
cout<<"the number is donot  aceept mod to 9";
If (( Number % 3==0)&&( Number % 9 ==0))
 cout<<" the number is   aceept mod to 9";
}
```

الكود بلغة c باستخدام العبارات الشرطية المتداخلة

```
#include<stdio.h>
main()
{
int Number=80;
 If (( Number % 3==0)
{
if( Number % 9 !=0))
printf("the number is donot  aceept mod to 9");
else
printf(" the number is   aceept mod to 9");
}
}
```

الكود بلغة c بدون العبارات الشرطية المتداخلة

```
#include<stdio.h>
main()
{
int Number=80;
 If (( Number % 3==0)&&( Number % 9 !=0))
printf("the number is donot  aceept mod to 9");
If (( Number % 3==0)&&( Number % 9 ==0))
 printf(" the number is   aceept mod to 9");
}
```

لو تلاحظ أن المثالان يعطيان نفس النتيجة لكن **باستخدام العبارات المتداخلة** تكون الاكواد البرمجية أكثر سهولة ووضوح للمبرمج .وفي بعض الأحيان مع بعض الأسئلة لا نستطيع استخدام الطريقة الأولى لأنك تجد نفسك محكوما باستخدام الطريقة الثانية لان بها مرونة أكثر

مهم

وإذا وقع عبارتي (if) متتاليتين ويليهما عبارتي ل (else) متتاليتين فستنفي ال (else) الأولى اقرب عبارة (if) عليها إي عبارة (if) الثانية وستنفي ال (else) الثانية اقرب عبارة (if) عليها وبما أن عبارة (if) الثانية نفتها (else) الأولى فسيكون عبارة (if) الأولى هي تخص ال (else) الثانية شاهد المثال لفهم الشرح.

مثال: تتبع خطوات الحل في البرنامج التالي إذا كان الرقم المدخل من شاشة التنفيذ **(input_Try=4 , input_Try=7 input_Try= -3)** **وطلب المثال** هو طباعة هل الأعداد فردية أو زوجية لكن فقط الأرقام الموجبة

C++ الكود بلغة

```
#include<iostream.h>
Main()
{
1.int  input_Try;
2.cin>> input_Try;
if (input_Try > 0)
if (input_Try %2==0)
3.cout<<"the number is  positive  even";
else
4.cout<<" the number is positive Odd";
else
5.cout<<"the number is less than zero";
}
```

نلاحظ أن (else) الأخيرة تكون مخالفة لل (if) الأولى

C الكود بلغة

```
#include<stdio.h>
Main()
{
1.int  input_Try;
2.scanf("%d", input_Try);
if (input_Try>0)
if (input_Try %2==0)
3.printf(" the number is  positive  even ");
else
4. printf(" the number is positive Odd ");
else
5. printf("the number is less than zero")
}
```

نلاحظ أن (else) الأخيرة تكون مخالفة لل (if) الأولى

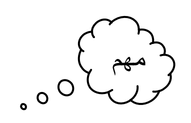
توضيح الخطوات:

١. خطوة رقم (١) تم تعريف متغير اسمه input_Try
٢. خطوة رقم (٢) تم طلب إدخال قيمة للمتغير من شاشة التنفيذ ثم يتحقق من الشروط التالية

✓ إذا كان الرقم المدخل من شاشة التنفيذ **input_Try= -3**

سيتم التحقق من الشرط **if (input_Try>0)** **وان قيمة المتغير input_Try** هي (-3) أي اقل من صفر أي لم يحقق الشرط لذالك سيتجه إلى عبارة (else) الثانية وينفذ الخطوة رقم (٥) ويطبع في شاشة التنفيذ

the number is less than zero



لماذا لم ينفذ خطوة رقم (٣) وخطوة رقم (٤) ..؟

كما قلنا سابقا كل عبارة شرطية (if) يتبعها سطر واحد إذا لم نضع أقواس وإذا أكثر من سطر يتبع العبارة الشرطية التي نضع أقواس حول الذي يتبعها وبما انه هنا لا يوجد أقواس **معناه الذي سيتبع العبارة الشرطية if (input_Try>0) هوا فقط السطر الذي يليه وهو if (input_Try %2==0) وهذا السطر أيضا يتبعه سطر واحد ويوجد عبارة else له** إي (كأننا نقول إذا تحقق الشرط الأول وكان الرقم اكبر من صفر توجد عبارة شرطية تتحقق منه إذا كان الرقم فردي أم زوجي لكن الموجب فقط يمر على عبارة (if—else) لأنها قيدت بالشرط الذي قبلها)

✓ إذا كان الرقم المدخل من شاشة التنفيذ **input_Try=7**

سيتم التحقق من الشرط **if (input_Try>0) وان قيمة المتغير input_Try** هو (٧) إي اكبر من صفر إي حقق الشرط لذالك سيتجه إلى عبارة **if (input_Try %2==0)** التي تلي شرط التحقق
وهذه العبارة تتحقق في ما إذا كان الرقم .زوجي وفعلا الرقم ٧ هو زوجي لذالك وينفذ الخطوة رقم (٣) ويطبع في شاشة التنفيذ

the number is positive even

ولا ينفذ الخطوة (٤) لان الشرط **if (input_Try %2==0)** تحقق وأيضا لا ينفذ الخطوة رقم (٥) لان شرط **if (input_Try>0) تحقق**

✓ إذا كان الرقم المدخل من شاشة التنفيذ **input_Try=4**

سيتم التحقق من الشرط **if (input_Try>0) وان قيمة المتغير input_Try** هي (٤) أي اكبر من صفر أي حقق الشرط لذالك سيتجه إلى عبارة **if (input_Try %2==0)** التي تلي شرط التحقق
وهذه العبارة تتحقق في ما إذا كان الرقم زوجي وان الرقم ٤ هو رقم فردي لذالك لا يتحقق الشرط وينفذ عبارة else وينفذ الخطوة رقم (٤) ويطبع في شاشة التنفيذ

the number is positive Odd

لا ينفذ الخطوة رقم (٥) لان شرط **if (input_Try>0) تحقق**

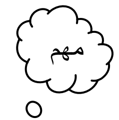
٢. عبارة (if—else if) الشرطية:

هي مجموعة عبارات شرطية متخالفة في شروطها . أي تكون واحدة مخالفة إلى الأخرى في شرطها . ويتم التحقق من الشروط وقت التنفيذ إذا لم يتحقق الشرط الأول ينتقل إلى (else if) الثانية وإذا لم تتحقق ينتقل إلى الثالثة حتى أخيرا يصل إلى الشرط الذي يتحقق وإذا تحقق واحد من (if) سوف ينفذ ما في داخلها ويهمل البقية .

الشكل العام

شكل عبارة if –else if الشرطية

```
If ( condition1 )
{
Statement1
}
 else if( condition2  عدد else if يكون غير محدد يحددها المستخدم حسب حاجته
)//
{
Statement2
}
Else if( condition3 )
{
Statement3
}
else  //  نستطيع أن نضع else أو نحذفها إذا لم نحتاج إليها
{
Statement4
}
خطوات برمجية أخرى // خطوة جديدة
```



- ✓ إذا تحقق condition1 سوف ينفذ Statement1 وينتقل بعدها إلى "خطوة جديدة"
- ✓ إذا لم يتحقق condition1 سوف ينتقل إلى condition2 وإذا تحقق الشرط سوف ينفذ Statement2 بعدها إلى "خطوة جديدة"
- ✓ إذا لم يتحقق condition1 سوف ينتقل إلى condition2 وإذا تحقق الشرط سوف ينفذ Statement2 بعدها إلى "خطوة جديدة"
- ✓ إذا لم يتحقق condition1 سوف ينتقل إلى condition2 وإذا لم يتحقق condition2 سوف ينتقل إلى condition3 وإذا تحقق الشرط سينفذ Statement3 بعدها إلى "خطوة جديدة"

- ✓ وإذا لم يتحقق إي من conditions سوف ينفذ ما موجود في else وبعدها ينتقل إلى" خطوة جديدة"

مثال:برنامج تدخل رقم ويبين لكل هل الرقم(يقبل القسمة على ٣ أم على ٥ أم على ٧ أم غير ذالك ويطبع رسالة في كل حالة) في حال إذا قبل القسمة على ٧ يجمع مع الرقم المدخل قيمة ٢ ويطبعه

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> main() { 1.int number_enter; 2.scanf("%d",& number_enter); if (number_enter % 3==0) 3.printf("Acept Devide to 3"); else if (number_enter % 5==0) 4.printf(" Acept Devide to 5"); else if (number_enter % 7==0) { 5.number_enter= number_enter+2; 6.printf(" Acept Devide to 7=%d", number_enter); } else 7.printf("Donot True any of conditions"); }	#include<iostream.h> main() { 1.int number_enter; 2.cin>> number_enter; if (number_enter % 3==0) 3.cout<<"Acept Devide to 3" ; else if (number_enter % 5==0) 4. cout<<" Acept Devide to 5" ; else if (number_enter % 7==0) { 5.number_enter= number_enter+2; 6. cout<<" Acept Devide to 7=" << number_enter; } else 7. cout<<"Donot True any of conditions" ; }

تتبع خطوات البرنامج مع التوضيح:

١.خطوة رقم (١) تنفذ بشكل اعتيادي

٢.خطوة رقم (٢) تنفذ بشكل اعتيادي ويطلب من المستخدم إدخال قيمة للمتغير (number_enter) من شاشة التنفيذ لنفرض إننا أدخلنا (number_enter) مرة (٦ و١٤و١٥و٢٠ و ١٩)

لنتتبع القيم المدخلة

✓ إذا كان **number_enter=6**

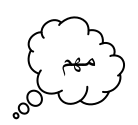
سوف ينفذ الخطوة رقم (٣) وينتهي البرنامج (حسب شرح عن الدالة(if—else if) إذا تحقق احد الشروط في احد العبارات تنفذ ما في داخله وتتجه إلى ما بعد else النهائية لتنفذه وبما انه لا يوجد شي بعد else يوجد فقط قوس نهاية البرنامج لذالك ستنهي البرنامج)   طابعا للرسالة التالية تم وينتهي البرنامج

```
Acept Devide to 3
```

✓ إذا كان number_enter=14

سوف ينفذ الخطوة رقم (5) وخطوة رقم (6)   طابعا للرسالة التالية تم وينتهي البرنامج

```
Acept Devide to 7=9
```



✓ إذا كان number_enter=15

سوف ينفذ الخطوة رقم (3) ولا ينفذ وخطوة رقم (٤) رغم قبوله القسمة على (٥) لأنه برمجيا عندما يبدأ البرنامج بالتحقق من الشروط يبدأ بالتحقق بالتسلسل خطوة بخطوة حسب الترتيب ونحن **واضعين شرط قبول القسمة على ثلاثة قبل شرط قبول القسمة على خمسة وعندما يمر البرنامج على الشرط الأول وحققه لا يمر على الشرط الثاني** بل **يتجه إلى ما بعد (else)**. لو كنا واضعين شرط قبول القسمة على خمسة قبل شرط قبول القسمة على ثلاثة لتنفذ خطوة رقم (٤). لذالك سيطبع البرنامج ألان هذه الرسالة

```
Acept Devide to 3
```

✓ إذا كان number_enter=20

سوف ينفذ الخطوة رقم (٤) طابعا للرسالة التالية تم وينتهي البرنامج

```
Acept Devide to 5
```

✓ إذا كان number_enter=19

سوف لن يحقق إي من الشروط السابقة لذالك سيتجه إلى (else) ينفذ الخطوة رقم (٧) طابعا للرسالة التالية تم وينتهي البرنامج

```
Donot True any of conditions
```

☒ خطوة رقم (٥ و٦) وضعت بين قوسين للدلالة على أنهما تابعتان لعبارة (else)

مثال: برنامج يقوم بطباعة أيام الأسبوع بحيث إذا ضغطنا(١) يظهر يوم الأحد في شاشة التنفيذ والبقية بالتسلسل إلى (٧) يمثل السبت .؟

تحليل المتطلبات:بما انه يوجد لدينا سبعة أيام فوضع كل يوم على حدة بعبارة شرطية يعقد البرنامج شيئ ما لذال سنستخدم العبارة الشرطية (if—else if) لتسهيل الأمر قليلا شاهد المثال بسيط جدا

C ++ الكود بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{int Day_Number;
cin>> Day_Number  ;
if ( Day_Number==1)
cout<<"sunday" ;
else if ( Day_Number==2)
  cout<<"monday" ;
else if ( Day_Number==3)
  cout<<"Tuerday" ;
else if ( Day_Number==4)
cout<<"wednesday" ;
else if ( Day_Number==5)
 cout<<"thursday" ;
else if ( Day_Number==6)
  cout<<"fridaay" ;
else if ( Day_Number==7)
  cout<<"saturday" ;
else
  cout<<"error" ; }
```

C الكود بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{int Day_Number;
scanf("%d",& Day_Number );
if ( Day_Number==1)
printf("sunday");
else if ( Day_Number==2)
 printf("monday");
else if ( Day_Number==3)
 printf("Tuerday");
else if ( Day_Number==4)
 printf("wednesday");
else if ( Day_Number==5)
printf("thursday");
else if ( Day_Number==6)
 printf("fridaay");
else if ( Day_Number==7)
 printf("saturday");
else
 printf("error"); }
```

شاهد شاشة التنفيذ عندما أدخلنا الرقم (٥) ظهر اليوم

المقابل له وهو (Thursday)

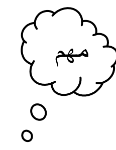
عبارة (Switch—Case) الشرطية:

هي مجموعة عبارات شرطية (Case) ويقارن القيمة عند كل (Case) مع المتغير في (switch) . ويتم التحقق من الشروط وقت التنفيذ فإذا لم يتحقق الشرط الأول ينتقل إلى (Case) الثانية فإذا لم يتحقق الشرط الثاني ينتقل إلى (Case) الثالثة حتى أخيرا يصل إلى الشرط الذي يتحقق وإذا تحقق واحد من (Case) سوف ينفذ ما في داخلها ويهمل البقية وإذا لم ينفذ إي واحد منهن سوف يتجه لينفذ ما في داخل (default). وتكون مشابه كثيرا جدا (if else if)

الشكل العام

شكل عبارة if --elseif الشرطية

```
Switch(Truth of Case )
{ Case  condition1: //عدد ال Case يكون غير محدد يحددها المستخدم حسب حاجته
{
Statement1
} Break;
 Case condition2
{
Statement2
} Break;
Case  condition3:
{
Statement3
} Break;
 default:  // نستطيع أن نضع default أو نحذفها إذا لم نحتاجها
{  Statement4        }          }
خطوات برمجية أخرى //  خطوة جديدة
```



(Truth of Case): **هو المتغير أو عملية رياضية الذي ينتج عنها قيمة معينه تتم مقارنه هذه القيمة مع كل** condition موجودة في كل Case وأيها يحقق الشرط ينفذ البرنامج (Statement) الخاص به.

شاهد هذا التوضيح في المثال لتوضيح الصورة إذا كان لدينا متغير اسمه Number وتريد لينفذ احد الشروط أن يكون قيمته (٥١) تكتب هكذا في جمل شرطية

الكود

```
if ( Day_Number==51)
//do some thing
```

في حالة Switch--Case نكتبها هكذا

الكود

```
Switch(Day_Number)
Case 51: //do some thing
Break;
```

✓ حال (Switch—Case) كحال الجمل الشرطية إي إذا كنا نقارن مع حرف نضعه هكذا

الكود

```
Switch(Capatat_symbol)
Case 'a': //do some thing
Break;
```

حيث أن (do some thing) هي أي عدد من الاكواد البرمجية يمكن كتابتها وحسب الحاجة **وتذكر إذا أردنا أن نكتب أكثر من سطر برمجي داخل (Case) يجب أن نضعها داخل قوسين وبعدها نكتب (Break).**

- إي أن إذا تحقق condition1 سوف ينفذ Statement1 وينتقل بعدها إلى "خطوة جديدة"
- إذا لم يتحقق condition1 سوف ينتقل إلى condition2 وإذا تحقق الشرط سوف ينفذ Statement2 بعدها إلى "خطوة جديدة"
- وإذا لم يتحقق إي من conditions سوف ينفذ ما موجود في default وبعدها ينتقل إلى" خطوة جديدة"
- نلاحظ وجود (Break) في نهاية كل (case) هذا شيء ثابت في هيكلية هذه الدالة لكي يخرج من (switch) بعد تحقق احد الشروط

مثال: لدينا المعومات التالية عن هؤلاء الأشخاص نريد مجرد كتابة أول حرف من اسم الشخص يعطيك المعلومات الكاملة عنه

1.Ali: his names Ali kammel,20 Year old, third stage

1.Salem: his names Salem kammel,18 Year old, third stage

1.Hussien: his names Hussien Ahmmed Taleb,21 Year old, third stage eng.Computer

C ++ الكود بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{1.char index_of_Name;
2.Cout<<"Enter First Chat of Student name: ";
3.Cin>> index_of_Name  ;
4.switch( index_of_Name ) {
5.case 'A':
6.Cout<<" his names Ali kammel,20 Year old, third stage " ;
7.break;
8.case 'S':
 9.Cout<<" his names Salem kammel,18 Year old, third stage " ;
10.break;
11.case 'H':
 12.Cout<<" his names Hussien Ahmmed Taleb,21 Year old, third stage eng.Computer " ;
13.break;
14.default:
 15.Cout<<"You Not have saved names in this index" ; }}
```

C	الكود بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{1.char index_of_Name;
2.printf("Enter First Chat of Student name: ");
3.scanf("%c", index_of_Name)  ;
4.switch( index_of_Name ) {
5.case 'A':
6. printf(" his names Ali kammel,20 Year old, third stage ") ;
7.break;
8.case 'S':
9. printf(" his names Salem kammel,18 Year old, third stage ") ;
10.break;
11.case 'H':
12. printf(" his names Hussien Ahmmed Taleb,21 Year old, third stage eng.Computer ") ;
13.break;
14.default:
15. printf("You Not have saved names in this index") ; }}
```

١.خطوة رقم (١) عرفنا متغير اسمه (index_of_Name) من نوع حرفي

٢.خطوة رقم (٢) طبع رسالة للمستخدم تطلب منه إدخال أول حرف من اسم الشخص ***هذه الرسائل مهمة جدا لواجه برنامجك حتى يعلم المستخدم كيف يتعامل مع برنامجك ما هو المطلوب منه وماذا يدخل فدائما حاول أن يكون برنامجك واضح للمستخدم بهذه الرسائل***

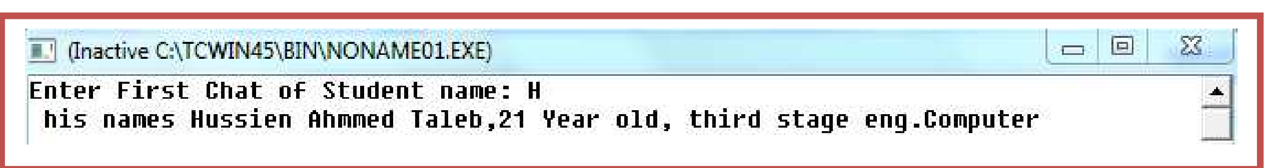
٣.خطوة رقم(٣) قمنا بقراءة حرف من شاشة التنفيذ ، خطوة (٤) أدخلنا الحرف الذي ادخله المستخدم في قائمة الخيارات وهي (switch)

٤.خطوة رقم (٥) تحوي حالة شرطية لأول حرف من اسم الشخص (Ail) وتلاحظ الأحرف في المقارنة توضع بين علامة تنصيصية واحدة من الجانبين هكذا ('A')

٥.خطوة رقم (٦) تطبع سجل هذا الشخص إذا كان هوا المطلوب ، وخطوة رقم (٧) توقف ال case لهذه الحالة

وبقية الخطوات نفس الشيء

لاحظ عندما أدخلنا حرف (H)ماذا ظهر في شاشة التنفيذ



مثال: نفس المثال السابق في موضوع (if –else if) الخاص بطباعة أيام الأسبوع حسب الرقم نحله باستخدام (switch—case) قارنه بالمثال السابق وشاهد الفرق

C ++ — الكود بلغة

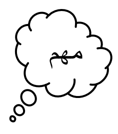
```
#include<iostream.h>
main()
{int  Day_Number ;
Cin>> Day_Number ;
switch( Day_Number ) {
case 1:cout<<"sunday" ;
break;
case 2: cout<<"monday" ;
break;
case 3: cout<<"Tuerday" ;
break;
case 4: cout<<"wednesday" ;
break;
case 5: cout<<"thursday" ;
break;
case 6: cout<<"fridaay" ;
break;
case 7: cout<<"saturday" ;
break;
default:  cout<<"error" ; }
}
```

C — الكود بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{int  Day_Number ;
scanf("%d",& Day_Number );
switch( Day_Number ) {
case 1: printf("sunday");
break;
case 2:printf("monday");
break;
case 3:printf("Tuerday");
break;
case 4:printf("wednesday");
break;
case 5:printf("thursday");
break;
case 6:printf("fridaay");
break;
case 7:printf("saturday");
break;
default: printf("error"); }
}
```

```
(Inactive C: HUssien
5
thursday
```

شاهد شاشة التنفيذ عندما أدخلنا الرقم (٥) ظهر اليوم المقابل له وهو(Thursday)



وضع عبارات شرطية داخل جمل Switch ..!

يمكن وضع عبارات (if) الشرطية بمختلف أنواعها داخل كل case حالها كحال إي كود برمجي أخر
على سبيل المثال: برنامج تدخل رقم من شاشة التنفيذ ثم يطلب من المستخدم إدخال رقم العملية التي يريد أن يؤديها على هذه الرقم إذا ادخل المستخدم رقم واحد سوف يبين له هل الرقم فردي أم زوجي وإذا ادخل رقم اثنان يبين له هل الرقم اكبر من صفر أو اصغر منه

البرمجة بلغة C++

```
#include<iostream.h>
main()
{int   Number,Chose_check ;
Cout<<"enter your number: ";
Cin>> Number ;
Cout<<"enter Your Selected check (1) or 2:" ;
Cin>> Chose_check ;
switch(  Chose_check  ) {
case 1:{
if ( Number % 2== 0)
cout<<"the number is even";
else
cout<<"the number is odd";}
break;
case 2:{
if ( Number >0)
cout<<"the number is more than zero";
else
cout<<"the number is less than zero";}
break;
default: cout<<"Error Choice";}}
```

البرمجة بلغة C

```
#include<stdio.h>
main()
{int   Number,Chose_check ;
Printf("enter your number: ");
Scanf("%d",&Number) ;
Printf("enter Your Selected check (1) or 2:") ;
Scanf("%d", &Chose_check) ;
switch(  Chose_check  ) {
case 1:{
if ( Number % 2== 0)
Printf("the number is even");
else
Printf("the number is odd");}
break;
case 2:{
if ( Number >0)
Printf("the number is more than zero");
else
Printf("the number is less than zero");}
break;
default:  Printf("Error Choice");}}
```

شاهد شاشة التنفيذ

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)
enter your number: 33
enter Your Selected check (1) or 2:1
the number is odd
```



عبارات أو جمل التكرار (loop)

المستوى المطلوب

أن يكون القارئ ملما بما هو في الفصل الأول والثاني وفاهما كل شيء

الأهداف:

عندما يكتمل الفصل تكون بإذن الله قد أتممت التعرف على دوال التكرار وطريقة استخدامها

مستوى الأداء المطلوب بعد إنهاء الفصل

إتقان هذه الفصل 100%

الأدوات المطلوبة:حاسوب شخصي لتجربة البرامج وقلم ودفتر لتسجيل الملاحظات

الوقت المطلوب : أربع ساعات

١. عبارة (For--Loop) التكرارية الاعتيادية:-

في الفصليين السابقين علمنا أن البرنامج يبدأ بالتنفيذ خطوة خطوة دون تكرار إي خطوة إلى أن يصل إلي نهاية البرنامج وعملنا في حال وجود جمل (if) الشرطية في البرنامج قد يكون بسببها هناك استثناء بعض الخطوات من التنفيذ إذا لم يتحقق الشرط .**والسؤال هنا ماذا لو أردنا تكرار خطوة أو أكثر من خطوة لأكثر من مرة** لسبب ما كيف نعمل ذالك وهذا ما تؤديه الدوال التكرارية ومنها عبارة (For) هي عبارة تكرارية تستخدم لتكرار خطوة في حالة لم نضع أقواس أو مجموعة خطوات في حال حصرها بين قوسي لعدد معين من المرات يحددها المبرمج .وشكلها العام

هيكلية For--Loop

```
for (Initializing; Boolean_Expression; Update)
{
statement
}
```

- (**Initializing**): هي القيمة البداية المعطاة للمتغير التي منها سيبدأ العد. (مثلا i=0)
- (**Boolean_Expression**): هو شرط التوقف الذي عندما تصبح قيمة المتغير غير محققة لشرط التوقف سوف يخرج من عبارة (for) بمعنى أخر مادام نتيجة اختباره ال (Boolean_Expression) هي (True) العبارة التكرارية تستمر بالتكرار ومتى أصبح (False) يخرج من العبارة التكرارية.
  مثلا (i<5) هوا شرط التوقف ويبدأ العد من الواحد سيتوقف إذا أصبح (i=5) لأنه نتيجة المقارنة (False)
- (**Update**):هي مقدار الزيادة أو النقصان في قيمة المتغير في كل دورة (loop). مثلا (++i) أو (--i) ***ولا يختلف إذا كان الشرط (--i or i-- , ++i or i++) لأنه في كل الحالات لا تزداد قيمة العداد إلا بعد تنفيذ الجمل بين قوسي العبارة التكرارية مؤثرا على شرط التكرار في الدورة الجديدة*** التي تليه
- (**statement**): هي الخطوات البرمجية التي ستنفذ عدد من المرات .إذا كانت عبارة عن خطوة برمجية واحدة فليس بحاجة لوضعها داخل أقواس وإذا كانت أكثر من خطوة يجب وضعها داخل أقواس.

مهم

كيف تعمل عبارة (For) التكرارية........؟

أن المتغير يبدأ بقيمة بدائية (Initializing) ويستمر بالزيادة أو النقصان حسب (Update) إي قد يزداد أو ينقص بمقدار واحد أو أكثر من واحد ومتى ما أصبح قيمة المتغير غير محققة للشرط (Boolean_Expression) يخرج من العبارة التكرارية إلى الخطوات البرمجية التي تليه. وإذا كانت محققة للشرط ينفذ الخطوات البرمجية التي داخل العبارة التكرارية

✓ لإدخال (for) في دوارة لانهائية نكتب for(;;) فقط .

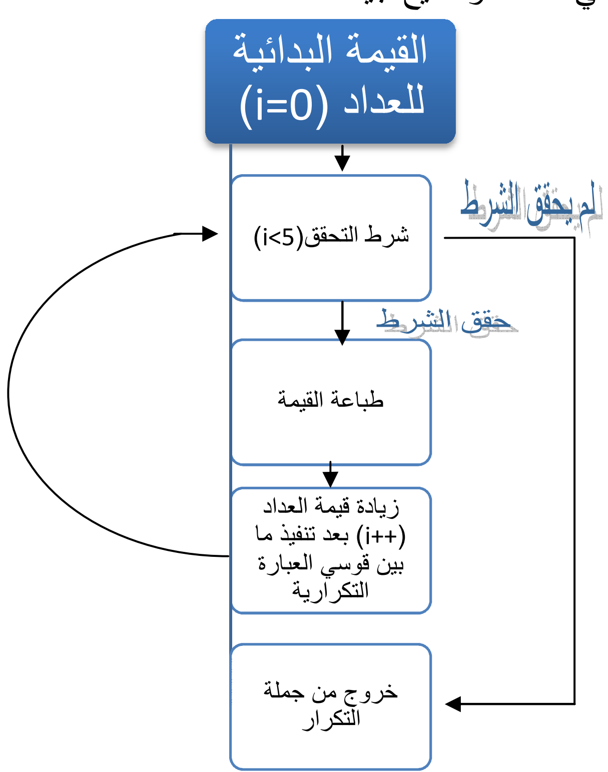
مثال: لو أردنا عداد يعد من (0) إلى (4) إي يطبع على شاشة التنفيذ من (0 إلى 4) .؟

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#Include<stdio.h> main() {1.int i; 2.for (i=0; i<5; i++) 3.printf("%d\t",i); }	#include<iostream.h> main() {1.int i; 2.for (i=0; i<5; i++) 3.cout<<i<<"\t"; }

توضيح الخطوات :

١.خطوة رقم (١) عرفنا متغير (i) من نوع integer

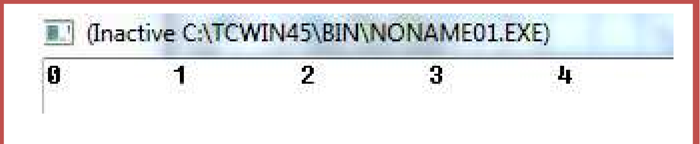
٢.خطوة رقم (٢)هي عبارة تكرارية بما إننا نريد العد من الصفر **فأعطينا القيم البدائية صفر** .والعد يصل إلى ٤ **معناه شرط التوقف أن يكون اقل من خمسة** بما إننا نريد أن يعد خمس عدات بين صفر والأربعة لذالك يجب أن يكون **مقدار الزيادة واحد** ليعد (0 ,1,2,3,4) .لان لو جعلنا مقدار الزيادة ٢ مثلا فسيعد العداد ثلاث مرات وبشكل التالي(0,2,4) لذالك يجب التركيز في هذه المواضيع جيدا



لو تلاحظ المخطط الخاص بالبرنامج عندما يحقق الشرط يتجه لخطوة الطباعة وإذا لم يحقق يخرج من جملة تكرار

٣.خطوة رقم (٣) هي طباعة قيمة المتغير عند كل (loop) وبما أن الذي يتبع العبارة التكرارية سطر واحد فليس بحاجة لوضعه بين قوسين تضمين({}) .

سيطبع في شاشة التنفيذ



عدد مرات تنفيذ الخطوات: تنفذ خطوة رقم (١) مرة واحدة فقط.وتنفذ خطوة رقم(٢) وخطوة رقم (٣) خمس مرات بقدر عدات العداد

مثال: لو أردنا عداد يعد من (4) إلى (0) إي يطبع على شاشة التنفيذ (0 1 2 3 4). ؟

تحليل:حلها نفس حل السؤال السابق فقط نقلب العداد إي نجعل قيمته البدائية هي ٤ وشرط التوقف اكبر أو يساوي صفر ويتناقص بمقدار واحد كل عدة

C++	البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int i;
2.for (i=4; i>=0; i--)
3.cout<<i<<"\t";
}
```

C	البرمجة بلغة

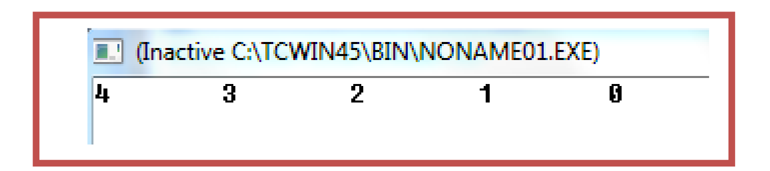
```
#Include<stdio.h>
main()
{1.int i;
2. for (i=4; i>=0; i--)
3.printf("%d\t",i);
}
```

توضيح الخطوات :

١.خطوة رقم (١) عرفنا متغير (i) من نوع integer

٢.خطوة رقم (٢)هي عبارة تكرارية بما إننا نريد العد من الأربعة **فأعطينا القيم البدائية أربعة** .والعد يصل إلى الصفر **معناه شرط التوقف أن يكون اكبر أو يساوي صفر** بما إننا نريد أن يعد خمس عدات بين صفر والأربعة لذالك يجب أن يكون **مقدار نقصان واحد** ليعد (4,3,2,1,0) .لان لو جعلنا مقدار النقصان ٢ مثلا فسيعد العداد ثلاث مرات مرة(4,2,0) لذالك يجب التركيز في هذه المواضيع جيدا

سيطبع في شاشة التنفيذ



عدد مرات تنفيذ الخطوات:

تنفذ خطوة رقم (١) مرة واحدة فقط.وتنفذ خطوة رقم(٢) وخطوة رقم (٣) خمس مرات بقدر عدات العداد

مثال: برنامج لجمع الإعداد الفردية بين (0—100)

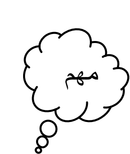
تحليل: نرى انه يريد الإعداد الفردية فقط لذالك يجب أن نتجاوز الإعداد الزوجية .نكون عداد يعد من الواحد وشرط التوقف عند المائة ومقدار الزيادة في (٢) حتى نجمع فقط الإعداد الفردية (العداد أولا يعد الرقم واحد وإذا أضفنا إليه (٢) يعد الرقم ثلاثة وإذا أضفنا (٢) يعد خمسة وإذا أضفنا (٢) يعد الرقم سبعة ويستمر إلى (٩٩))

البرمجة بلغة C++

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int n;
2.int sum=0;
3.for (n=1; n<100; n=n+2)
4. sum += n ;
5.Cout<<"sum="<<sum;
}
```

البرمجة بلغة C

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int n;
2.int sum=0;
3.for (n=1; n<100; n=n+2)
4. sum += n ;
5.printf("sum=%d",sum);
}
```



توضيح الخطوات:

١. خطوة رقم (١) عرفنا متغير (n) من نوع (integer) ليكون عداد للعبارة التكرارية

٢. خطوة رقم (٢) عرفنا متغير (sum) من نوع (integer) وأعطيناه قيمة بدائية وهي صفر لأننا سنجمع والنضير الجمعي هو صفر حتى عندما نجمعه مع أول قيمة وهي واحد سيجمع واحد مع الصفر

التباس:قد يسأل سائل لما لا نجمعه مباشر إي لا نصفر قيمة (sum) هذا شيء خاطئ لأنه كما نعلم أن المتغيرات عند تعريفها تحجز مكان في الذاكرة لكن لا يخزن في ذالك المكان قيمة يبقى فارغ لذالك لو جمعناه بدون تصفير لجمع قيمة أول عدد فردي مع **عنوان الموقع وليس قيمة المخزنة في الموقع لان الموقع ليس فيه إي قيمة** لذالك يجب وضع قيمة في الموقع وهي صفر

٣. خطوة رقم (٣) كونا عداد يعد من الواحد إلى ٩٩(لان عندما يصبح ١٠١ يكون أعلى من ١٠٠ فلا ينفذه)

٤. خطوة رقم (٤) جمعنا قيمة المتغير (sum) مع قيمة العداد عند كل عدة. إي عندما يكون (n=1) سيجمع (sum=0+1) وعندما يصبح (n=3) سيجمع قيمة (sum) السابقة وهي أصبحت واحد مع ثلاثة (sum=1+3) وعندما يصبح (n=5) سيجمع قيمة (sum) السابقة وهي أصبحت أربعة مع ثلاثة (sum=4+5) ويستمر. ونلاحظ إننا لم نحيط خطوة رابعة بين قوسي لان عبارة التكرار تتبعها خطوة واحد فليس بالحاجة لوضع أقواس

٥. خطوة رقم (٥) طباعة الناتج الجمع في شاشة التنفيذ

```
Sum=2500
```

عدد مرات تنفيذ الخطوات:تنفذ خطوة رقم (١و٢) مرة واحدة فقط.وتنفذ خطوة رقم(٣) وخطوة رقم (٤) خمسين مرة لان الإعداد الفردية بين(0—100) هي خمسين رقم وتنفذ خطوة رقم(٥) مرة واحدة

مثال: برنامج يدخل المستخدم درجات ١٠ مواد وتقوم بحساب المعدل له

تحليل: بما انه يريد حساب المعدل من عشر درجات فيجب جمع هذه الدرجات وقسمتها على عشرة للحصول على المعدل وبما أن يدخلها المستخدم وبما إنهن عشر درجات فيصعب إدخالها كل واحد على حدة لذالك نستخدم عبارة (For) التكرارية تتكرر عشر مرات ونضع تحتها جملة القراءة (حيث عند كل عدة للعبارة التكرارية يطلب منك إدخال درجة ويجمع الدرجات المدخلة عند كل إدخال وناتج الجمع يقسم بعد الإدخال على عشرة

C++	البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int n,aveg,input_number;
2.int sum=0;
3.for (n=0; n<10; n++) {
4. cin>> input_number;
5. sum += input_number ;}
6. aveg=sum/10;
7.Cout<<" aveg ="<< aveg ;
}
```

C	البرمجة بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int n,aveg,input_number;
2.int sum=0;
3.for (n=0; n<10; n++) {
4. scanf("%d", &input_number);
5. sum += input_number ;}
6. aveg=sum/10;
7. printf(" aveg =%d", aveg );
}
```

تحليل:

١.خطوة رقم (١) عرفنا متغير (n) ليكون عداد للعبارة التكرارية ومتغير حساب المعدل ومتغير إدخال الدرجات
٢.خطوة رقم (٢) عرفنا متغير (sum) من نوع (integer) وأعطيناه قيمة بدائية وهي صفر لأننا سنجمع والنضير الجمعي هو صفر
٣. خطوة رقم (٣) هي جملة تكرارية مطلوب منها تكرر الخطوة رقم (٤) وخطوة رقم (٥) عشر مرات وبما انه **مطلوب أن يكرر أكثر من سطر برمجي يجب وضعهما بين قوسي العبارة التكرارية**
٤.خطوة رقم (٤) هي دالة إدخال عند كل عدة للجملة التكرارية يطلب من المستخدم إدخال درجة جديدة
٥. خطوة رقم (٥) يقوم بجمع الدرجات المدخلة عند كل إدخال يجمع الدرجة الجديدة مع ناتج جمع الدرجات السابقة
٦.خطوة رقم (٦) يقوم بحساب المعدل حيث يقسم ناتج جمع الدرجات المدخلة على عشرة
٧.خطوة رقم (٧) يقوم بطباعة المعدل

عدد مرات تنفيذ الخطوات:تنفذ خطوة رقم (١و٢) مرة واحدة فقط.وتنفذ خطوة رقم(٣و ٤و٥) عشر مرات وتنفذ خطوة رقم(٦ و٧) مرة واحدة

مثال: لمعرفة هل العدد الذي أدخلته عدد أولي أم لا

تحليل: العدد الأولي هو العدد الذي يقبل القسمة على نفسه وعلى واحد فقط (إذا قبل الرقم القسمة على غير هذان الرقمان فهو عدد غير أولي). **ولحل هذا السؤال نكون عداد يعد من الاثنان إلى اقل من الرقم المدخل بواحد** (مثلا إذا كان الرقم المدخل ٢١ نكون عدد يعد من ٢ إلى ٢٠) وإذا قبل الرقم المدخل القسمة على إي من أرقام العداد التي سيعدها وهي المحصورة بين اثنان واقل من الرقم بواحد فيكون عدد غير أولي وإذا لم يقبل القسمة على إي من هذه الإعداد فهو عدد أولي .

C++	البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int i,input_number;
2.int booleanx=0;
3.cin>> input_number;
4.for(i=2;i< input_number ;i++)
5.if( input_number%i==0)
6.booleanx=1;
7.if (booleanx==1)
8.cout<<"The Number is no prime" ;
9.else
10.cout<<" The Number  is prime" ;  }
```

C	البرمجة بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int i,input_number;
2.int booleanx=0;
3.scanf("%d",& input_number);
4.for(i=2;i< input_number ;i++)
5.if( input_number%i==0)
6.booleanx=1;
7.if (booleanx==1)
8.printf("The Number is no prime") ;
9.else
10.printf(" The Number  is prime" );  }
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) تم تعريف متغير للعداد وأخر للرقم المدخل

٢.خطوة رقم (٢) تم تعريف متغير واعتبر كمتغير منطقي وأعطية قيمة صفر إذا كان الرقم المدخل أولي يبقى صفر حتى نهاية البرنامج وإذا كان غير أولي يتغير في خطوة رقم (٦) إلى واحد للدلالة على أن الرقم الذي تم إدخاله رقم غير أولي حتى في نهاية البرنامج وبالتحديد في خطوة رقم (٧) نتأكد من قيمة هذا المتغير إذا بقى صفر فكان الرقم المدخل أولي وإذا تغير إلى واحد كان الرقم المدخل غير أولي

٣.خطوة رقم (٣)يطلب من المستخدم إدخال الرقم من شاشة التنفيذ للتحقق منه

٤.خطوة رقم (٤) عداد يعد من الاثنان إلى اقل من الرقم المدخل بواحد ويزداد بمقدار واحد

٥.خطوة رقم (٥) نتحقق هل يقبل الرقم المدخل القسمة على أي رقم من الأرقام التي سيعدها العداد إذا قبل القسمة نغير قيمة للمتغير المنطقي إلى واحد في خطوة رقم (٦)
٦.خطوة رقم (٧) بعد أن ينتهي العداد من العد سيتجه البرنامج إلى هذه الخطوة ونتأكد من قيمة المتغير المنطقي إذا تغيرت إلى واحد نطبع رسالة أن عدد غير أولي
وإذا بقيت صفر نطبع رسالة أن الرقم الذي تم إدخاله هو عدد أولي
بعد أن نفذنا البرنامج وأدخلنا الرقم ١٣ انظر ماذا ظهر في شاشة التنفيذ

```
(Inactive C:\TCWIN45\B' HUssien
13
is prime
```

عدد مرات تنفيذ الخطوات:تنفذ خطوة رقم (١و٢ و٣) مرة واحدة فقط.
فإذا كان الرقم المدخل مثلا ٧ ستنفذ خطوة رقم(٤) ثلاث مرات لأنها ستعد (2 , 3 ,4) وسوف لا تنفذ خطوة رقم (٥ و٦) لان إذا كان الرقم المدخل ٧ فهو لا يقبل القسمة على(٢ أو ٣ أو ٤) وبما انه لم يقبل القسمة على إي من هذه الأرقام ستبقى قيمة (booleanx=0) ثابتة على قيمتها الأولية لذالك خطوة رقم (٧ و ٨) لا تنفذ لان شرطها لم يتحقق لذالك ستنفذ خطوة رقم (٩ و ١٠)

مثال: برنامج لإيجاد مفكوك الإعداد.؟

تحليل :المفكوك هو عملية ضرب العدد بالإعداد التي هي اقل منه وصولا إلى الواحد (مثلا مفكوك ٦ هو(6!=6*5*4*3*2*1)) . إي أن (n!=n*(n-1)) وبرمجيا لحل هذا السؤال نكون عدد يبدأ من الواحد وينتهي بالرقم المدخل ونضرب قيم العداد واحدة بالأخرى إلى النهاية نحصل على المفكوك

C++	البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int i,number;
2.int fact=1;
3.cin>> number  ;
4.for(i=1;i<= number ;i++)
5.fact = fact *i;
6.cout<<"factoral= "<< fact  ;}
```

C	البرمجة بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int i,number;
2.int fact=1;
3.scanf("%d",& number );
4.for(i=1;i<= number ;i++)
5.fact = fact *i;
6.printf("factoral=%d", fact );}
```

توضيح خطوات :

١.خطوة رقم (١) تم تعريف متغير (i) كعداد لعبارة التكرار ومتغير أخر يحمل قيمة الرقم المراد إيجاد مفكوكة

٢.خطوة رقم (٢) تم تعريف متغير(fact) كنضير ضربي يضرب في أجزاء الرقم المراد إيجاد مفكوكة

٣.خطوة رقم (٣) يطلب من المستخدم إدخال الرقم المراد إيجاد مفكوكة

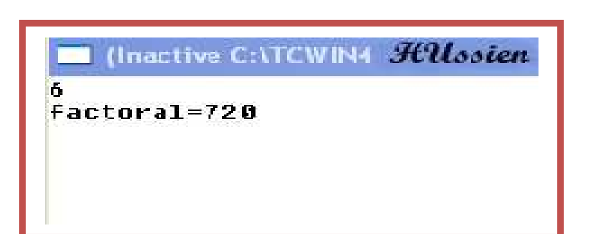
٤.خطوة رقم (٤) عداد يعد من الواحد وحتى الرقم الذي تم إدخاله كان يكون إننا أدخلنا رقم ٥ سيعد (1 ,2,3,4,5)

٥.خطوة رقم (٥)هنا نضرب كل قيمة جديدة يعدها العداد بالقيم السابقة كان مثلا إننا أدخلنا رقم ٣ نريد إيجاد مفكوكه سيضرب أولا واحد في قيمة (fact) لتصبح قيمته (fact=1*1=1) ثم سيضرب ٢ في قيمة (fact) السابقة لتصبح قيمته (fact=1*2=2) ثم سيضرب ٣ في قيمة (fact) السابقة لتصبح قيمته (fact=2*3=6)

توضيح خطوات المفكوك الخطوة (٤ و٥) إذا كان الرقم المدخل ٣
i=1 **Fact=1*i** **Fact=1*1=1** **i=2** **Fact=1*i** **Fact=1*2=2** **i=3** **Fact=2*i** **Fact=2*3=6**

٥.خطوة رقم (٦) سيطبع المفكوك في شاشة التنفيذ

شاشة التنفيذ إذا أدخلنا الرقم ٦



عدد مرات تنفيذ الخطوات:تنفذ خطوة رقم (١و٢ و ٣) مرة واحدة فقط.

إذا كان الرقم المراد إيجاد مفكوكة على سبيل المثال هو ٣ ستنفذ خطوة رقم (٤و٥) ثلاث مرات وتنفذ خطوة رقم(٦) مرة واحدة

مثال: برنامج لطباعة المتسلسلة التالية **(1234567654321)**

تحليل:نرى من السلسلة أنها تصل إلى (٧) وتعود بالتناقص فلحل هذا المثال نكون عداد يعد من الواحد إلى الستة وإذا تجاوز الستة يخرج من الجملة التكرارية **ونأخذ قيمته الجديدة** ونسندها لعداد أخر يبدأ منها وينتهي بالواحد

البرمجة بلغة C++

```
#include <iostream.h>
main()
{1.int i,j;
2.for(i=1;i<7;i++)
3.cout<<i;
4.for(j=i;j>0;j--)
5.cout<<j; }
```

البرمجة بلغة C

```
#include <stdio.h>
main()
{1.int i,j;
2.for(i=1;i<7;i++)
3.printf("%d",i);
4.for(j=i;j>0;j--)
5.printf("%d",j);}
```

تحليل الخطوات:

١.خطوة رقم (١) عرفنا متغيرين لنستخدمها كعدادات

٢.خطوة رقم(٢) عبارة تكرارية تعد من (١) إلى (٦) وتطبع قيم العداد في خطوة رقم (٣) التي تكون تابعة للعبارة التكرارية

٣.خطوة رقم (٤) **عداد جديد يعد من أخر قيمة وصل إليها العداد الأول** ونحن نعلم أن شرط العداد الأول بالاستمرار أن يكون قيمة (i) اقل من سبعة وعندما أصبح قيمته سبعة خرج من الجملة التكرارية إي أن قيمة (i=7) في الخطوة رقم (٤) لذالك سيعد هذا العداد من السبعة ويتناقص إلى الواحد لان شرط توقف أن يكون اكبر من صفر(إي عندما تصبح قيمته صفر يخرج من الجملة التكرارية) .ويطبع قيم العداد في خطوة رقم (٥) لأنها تابعة للخطوة رقم (٤)

عدد مرات تنفيذ الخطوات:تنفذ خطوة رقم (١) مرة واحدة فقط. ستنفذ خطوة رقم (٢و٣) ست مرات وتنفذ خطوة رقم(٤و ٥) سبع مرات.

٢. عبارة (For--Loop) التكرارية المتداخلة:-

شرحنا سابقا على العبارة التكرارية الاعتيادية التي نحتاجها لتكرار سطر برمجي واحد أو عدة اسطر لغرض ما إما هذه العبارة التكرار سوف لا تكرر فقط اسطر برمجية إنما تكرر عبارات (for) تكرارية أخرى **(أو عبارات تكرارية أخرى ك while ,do—while)** توجد في داخلها إي في كل عدة لل (for) إلام ستعد (for) الداخلية جميع عداتها.حالها كحال إي خطوة برمجية داخل عبارة تكرارية وبما أن العبارة التكرارية الداخلية يمر عليها عند كل عدة للعبارة التكرارية إلام لذالك في كل عدة للام تعد العبارة التكرارية الداخلية جميع عداتها الممكنة حسب شرطها .

هيكلية For--Loop

```
for (Initializing1; Boolean_Expression1; Update1)
{
for (Initializing2; Boolean_Expression2; Update2)
{
statement
}
}
```

على سبيل المثال لو كان لدينا هذا التداخل

مثال

```
1.for (i=0; i<5; i++)
{
2.for (j=0; j<5; j++)
{
3.Statement2
}
4.Statement1
5.}
```

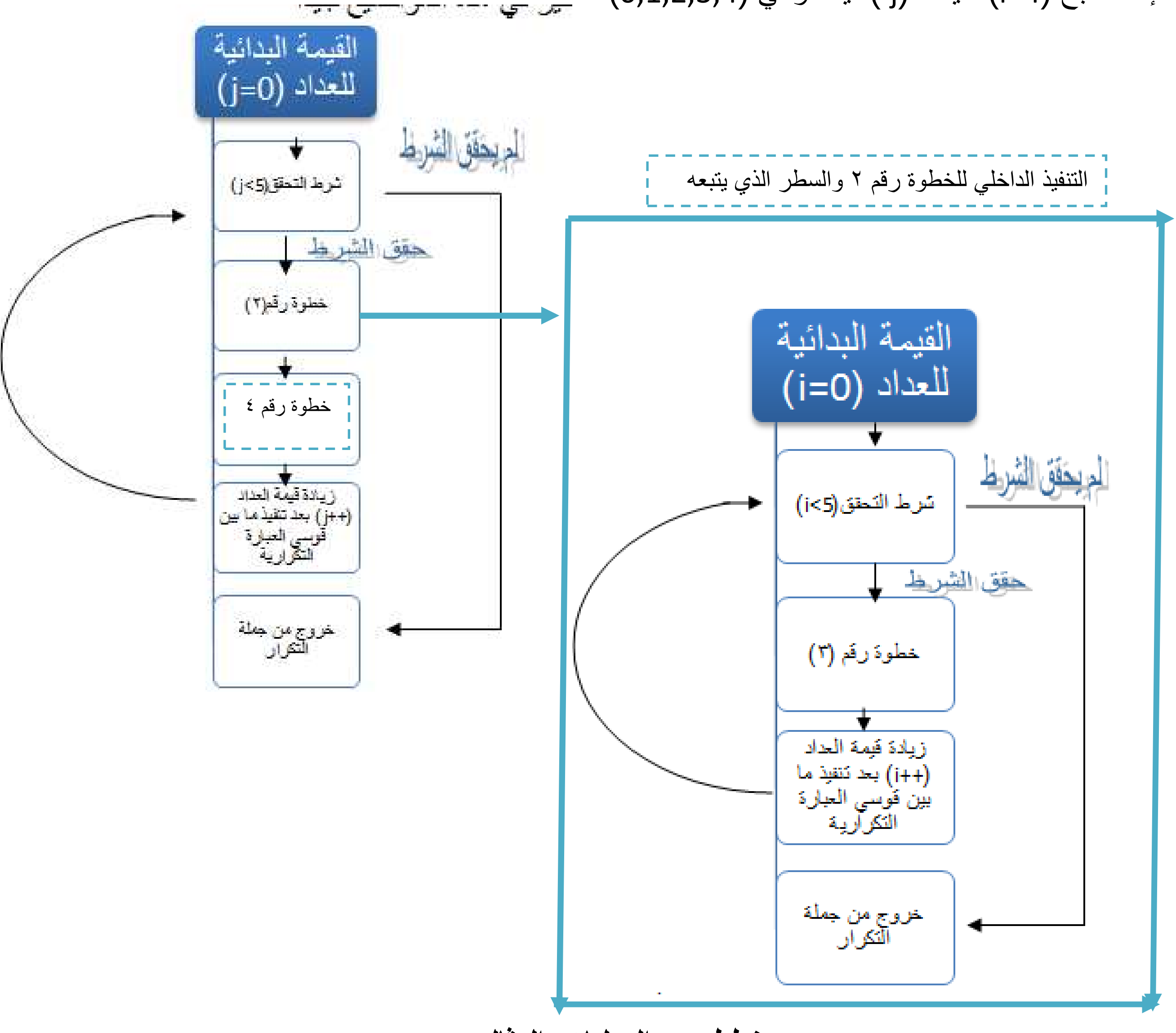
مهم

ففي كل عدة بالنسبة (for) في خطوة رقم (١) تعد (for) في خطوة رقم (٢) من الصفر إلى الأربعة وتنفذ (Statement2) خمس مرات وبعدها ينفذ (Statement1) مرة واحدة لكل عدة .

لأن عندما يبدأ العداد الخارجي بالعد (i=0) سينفذ ما موجود داخل قوسيه بالتسلسل خطوة خطوة وهي الخطوات رقم(٢و٣و٤). أولا سينفذ خطوة رقم (٢) وبما أن خطوة رقم (٢) أيضا عداد سيبدأ هذا العداد الداخلي بالعد من الصفر إلى خمسة وكل عدة ينفذ خطوة رقم (٣) وهي (Statement2) لأنها واقعة ضمن قوسين خطوة رقم (٢) وعندما ينتهي العداد الداخلي من عداته سينتقل لينفذ ما بعد قوسي العداد في خطوة (٢) وهي الخطوة رقم(٤) سينفذ (Statement1) مرة واحدة ثم يصل في خطوة رقم (٥) إلى نهاية قوس(قوس الإغلاق) العبارة التكرارية الخارجية في خطوة رقم (١) وبما انه وصل إلى نهاية قوس العبارة التكرارية الخارجية سيعود الى الخطوة

رقم (١) ويزيد قيمة العداد (i) بمقدار واحد لينفذ ما هو موجود بين قوسي هذه العبارة التكرارية من جديد ما دام شرط توقفها لم يتحقق بعد

- ✓ إي أن إذا كان (i=0) سيعد (j)قيمه وهي (0,1,2,3,4)
- ✓ إذا أصبح (i=1) سيعد (j) قيمه وهي (0,1,2,3,4)
- ✓ إذا أصبح (i=2) سيعد (j) قيمه وهي (0,1,2,3,4)
- ✓ إذا أصبح (i=3) سيعد (j) قيمه وهي (0,1,2,3,4)
- ✓ إذا أصبح (i=4) سيعد (j) قيمه وهي (0,1,2,3,4)



مخطط سير العمليات المثال

**تبقى المبادئ ثابتة كل عبارة تكرارية يتبعها سطر برمجي واحد إذا لم نستخدم أقواس وإذا وضعنا أقواس كل الذي داخل الأقواس هو تابع للعبارة التكرارية.

مثال: برنامج جدول ضرب من (١) إلى (١٠) .؟

تحليل : لو نركز في السؤال نراه يريد جدول ضرب وجدول الضرب مكون من ضرب رقميين فعلى سبيل المثال جدول ضرب ١ يضرب رقم واحد بالأرقام من واحد إلى العشرة وجدول ضرب ٢ يضرب الاثنان بالأرقام من واحد إلى عشرة ويستمر.....! أي إننا سنحتاج إلى عبارتين تكراريتين عبارة خارجية تخص جدول ضرب الرقم وأرقام داخلية تضرب هذه الرقم بالأرقام من واحد إلى عشرة.

C++	البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int i,j;
2.for (i=1; i<=10; i++)
{3.cout<<"Multiply tabel for("<<i<<").\n-------------------------------\n";
4.for (j=1; j<=10; j++)
5.Cout<< j<<" * " <<i<<"="<<i*j<<"\n";
6.Cout<<"\n";}
}
```

C	البرمجة بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int i,j;
2.for (i=1; i<=10; i++)
{3.printf("Multiply tabel for(%d).\n-------------------------------\n", i);
4.for (j=1; j<=10; j++)
5.printf("%d * %d=%d\n",i, j, i*j);
6. printf("\n");}
}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) تم تعريف متغيرين المتغير (i) هو جدول ضرب الرقم (كان يكون جدول ضرب ثلاثة مثلا) والمتغير (j) هوا يضرب بالمتغير الأول الأرقام من واحد إلى العشرة

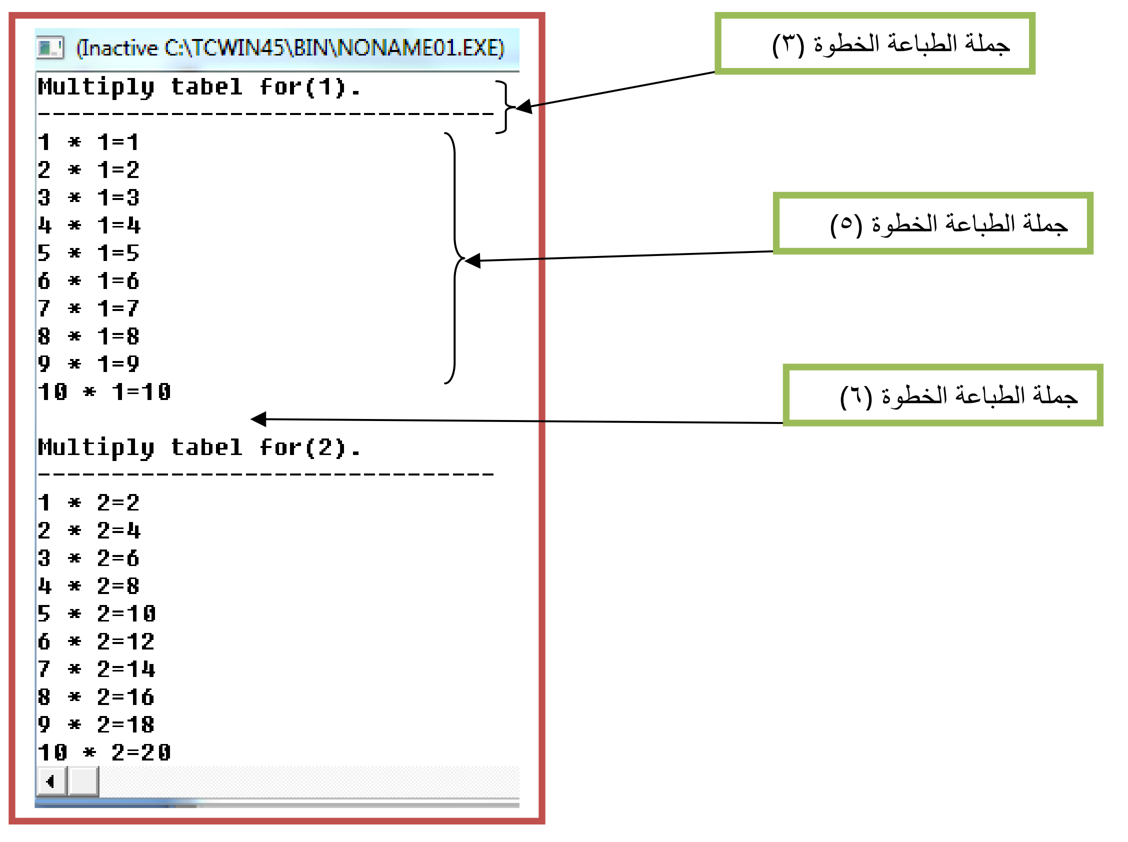
٢.خطوة رقم (٢) هي عبارة تكرارية تعد من (١) إلى (١٠) وفي كل عدة لها تتكرر الخطوات رقم(٣ و٤و٥و٦) ولاحظ وضعنا هذه الخطوات بين قوسين لأنها أكثر من خطوة ونريد أن نتبعها لهذه العبارة التكرارية لذالك يجب وضعها بين قوسين

٣.خطوة رقم (٣) هي رسالة تظهر بداية كل جدول تبين للمستخدم انه هذا الجدول هو للرقم المعين وهي بضبط الرسالة الموجودة في شاشة التنفيذ في الأسفل ومؤشر عليها ب (" جملة الطباعة الخطوة (٣)") وكما تلاحظ أن في كل عدة للعبارة التكرارية الخطوة رقم (٢) تتكرر الخطوة رقم (٣) مرة واحدة لتظهر بداية كل جدول

٤.خطوة رقم (٤) هي عبارة تكرارية داخلية وفي كل عدة للعبارة التكرارية في الخطوة رقم (٢) تعمل هذه العبارة بالعد من (١) إلى (١٠) لكي نضرب كل رقم من الأرقام التي تعدها الخطوة رقم (٢) بالأرقام من (١) إلى (١٠) وهذه العبارة التكرارية يتبعها سطر واحد فقط لعدم وجود أقواس

٥. خطوة رقم (٥) هي عملية طباعة كل قيمة من التي تعدها العبارة التكرارية في الخطوة رقم (٢) بالأرقام من (١) إلى (١٠) التي تعدها العبارة التكرارية في خطوة رقم (٤) وهذه جملة الطباعة هي تابعة لهذه العبارة التكرارية وما تنتجه هذه جملة الطباعة شاهده بالرسالة الموجودة في شاشة التنفيذ في الأسفل ومؤشر عليها ب (" جملة الطباعة الخطوة (٥)")

٦. خطوة رقم (٦) هي عملية طباعة سطر جديد بعد كل جدول ضرب ولاحظها **هي تابعة للعبارة التكرارية في خطوة رقم(٢)** وما تنتجه هذه جملة الطباعة شاهده بالرسالة الموجودة في شاشة التنفيذ في الأسفل ومؤشر عليها ب (" جملة الطباعة الخطوة (٦)")





كيف نعرف أن الخطوة رقم (٦) هي تابعة للخطوة رقم (٢) وليس للخطوة رقم (٤)..؟

كما تلاحظ أن خطوة رقم (٢) تحصر بين قوسيها خطوات رقم(٣و٤و٥و٦) ونلاحظ أن العبارة التكرارية في الخطوة رقم (٤) تتبعها فقط سطر واحد لأننا لم نضع أقواس خلفها أي إننا نقصد فقط السطر الذي يليها هو تابع لها فتبقى الخطوة رقم (٦) وبما أنها داخل قوسين الخطوة رقم (٢) فهي تابعة لها.

مثال: برنامج يطبع الشكل التالي في شاشة التنفيذ .؟

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)
1
12
123
1234
12345
```

تحليل: من شاشة التنفيذ نر انه يعد (١) ثم (١٢) ثم (١٢٣) ويستمر نرى أن تكوين رسم بهذا الشكل يستحيل دون استخدام عبارات التكرار المتداخلة.فما نحتاجه هنا هو عبارة تكرارية خارجية تعد من ٢ إلى ٦ (أي تعد خمس عدات بقدر عدد الأسطر تعد(2,3,4,5,6)) وعبارة تكرارية داخلية تبدأ بالعد من الواحد وشرط توقفها اقل من قيمة العداد الخارجي لكل عدة مثلا في العدة الأولى تكون قيمة المتغير (i=2) في العداد الخارجي سيعد العداد الداخلي **من واحد إلى اقل من (٢) أي سيعد (1)** وفي العدة الثانية تكون قيمة المتغير (i=3) في العداد الخارجي سيعد العداد الداخلي **من واحد إلى اقل من (٣) أي سيعد (12)** ويستمر إلى نهاية .

البرمجة بلغة C ++

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int i,j;
2.for (i=2; i<7; i++)
{3.for (j=1; j<i; j++)
4.cout<<j ;
5.cout<<"\n" ;}
}
```

البرمجة بلغة C

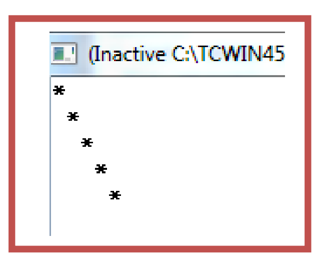
```
#include<stdio.h>
main()
{1.int i,j;
2.for (i=2; i<7; i++)
{3.for (j=1; j<i; j++)
4.printf("%d",j);
5. printf("\n");}
}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) تم تعريف متغيرين للعدادات .وفي خطوة رقم (٢) عداد خارجي يعد من ٢ إلى ٦ وتتبعه الخطوات البرمجية رقم(٣ و٤و٥) لأنها داخل قوسيه ففي كل عدة له تحدث هذه الخطوات

٢.خطوة رقم (٣) هي عبارة تكرارية داخلية تبدأ **بالعد من الواحد إلى اقل من قيمة العداد الخارجي** أي إذا عد العداد الخارجي ٢ تعد هذه العبارة التكرارية (1) وإذا عد العداد الخارجي ٣ تعد هذه العبارة التكرارية (12) وإذا عد العداد الخارجي ٤ تعد هذه العبارة التكرارية (123) وإذا عد العداد الخارجي ٥ تعد هذه العبارة التكرارية(1234) ويستمر

٣.خطوة رقم (٤) تابعة للخطوة رقم (٣) حتى تطبع قيم العداد وخطوة رقم (٥) تابعة للخطوة رقم (٢) حتى بعد كل طباعة ينزل المؤشر إلى سطر جديد لكي يطبع العبارة الجديدة على سطر أخر. جرب احذفها وشاهد ماذا سيحدث



مثال: برنامج يطبع الشكل التالي في شاشة التنفيذ .؟

تحليل:هذا المثال سهل لو ركزت فيه انه يطبع نجمة وينزل سطر ثم يطبع فراغ ونجمة ثم ينزل سطر ثم فراغان ونجمة وينزل سطر ثم ثلاث فراغات ونجمة وينزل سطر ويستمر بزيادة عدد الفراغات. مقدما انه يحتاج إلى عدادان حتى يكونا الشكل المطلوب العداد الأول يعد من الواحد إلى الخمسة (لأنها خمس نجمات) وأخر داخلي يعد من واحد إلى اقل من العداد الخارجي ليوضع فراغات قبل النجمات

C ++	البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int  star , empty ;
2.for(star=1; star <=5; star ++)
{3.for( empty =1; empty < star ;  empty ++)
4.cout<<" " ;
5.cout<<"*\n" ;}
}
```

C	البرمجة بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int  star ,empty;
2.for(star=1; star <=5; star ++)
{3.for(empty =1; empty < star ; empty ++)
4.printf(" " );
5.printf("*\n") ;}
}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) تم تعريف متغيرين للعدادات الأول اسم (star) للنجمات وأخر اسمه (empty) لطباعة الفراغات وفي خطوة رقم (٢) عداد خارجي يعد من ١ إلى ٥ وتتبعه الخطوات البرمجية رقم (٣ و٤و٥) لأنها داخل قوسيه ففي كل عدة له تحدث هذه الخطوات

٢.خطوة رقم (٣) هي عبارة تكرارية داخلية تبدأ **بالعد من الواحد إلى اقل من قيمة العداد الخارجي** أي إذا عد العداد الخارجي (١) لا تعد هذه العبارة التكرارية لأنها لا يتحقق شرطها ولا تنفذ وخطوة رقم (٤) التابعة لها لا تنفذ أيضا تنفذ الخطوة رقم (٥) فقط ليطبع نجمة وينزل سطر. وإذا عد العداد الخارجي ٢ تعد هذه العبارة التكرارية (1) وتنفذ خطوة رقم(٤) مرة واحدة طابعة فراغ واحد ثم تنفذ خطوة رقم (٥) طابعة نجمة وتنزل سطر. وإذا عد العداد الخارجي ٢ تعد هذه العبارة التكرارية (1,2) وتنفذ خطوة رقم (٤) مرتان طابعة فراغان ثم تنفذ خطوة رقم (٥) طابعة نجمة وتنزل سطر . وإذا عد العداد الخارجي ٣ تعد هذه العبارة التكرارية (1,2,3) وتنفذ خطوة رقم(٤) ثلاث مرات طابعة ثلاث فراغات ثم تنفذ خطوة رقم (٥) طابعة نجمة وتنزل سطر ويستمر إلى النهاية.

مثال: برنامج يكون شكل نقاط كما في الرسم (هذه النقاط هي مواقع عناصر ا لمصفوفة ذات بعدين ٥* ٥)

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)
(0 , 0)  (0 , 1)  (0 , 2)  (0 , 3)  (0 , 4)
(1 , 0)  (1 , 1)  (1 , 2)  (1 , 3)  (1 , 4)
(2 , 0)  (2 , 1)  (2 , 2)  (2 , 3)  (2 , 4)
(3 , 0)  (3 , 1)  (3 , 2)  (3 , 3)  (3 , 4)
(4 , 0)  (4 , 1)  (4 , 2)  (4 , 3)  (4 , 4)
```

البرمجة بلغة C++

```
#include<iostream.h>
main()
{ int i,j;
for (i=0; i<5; i++)
{
for (j=0; j<5; j++)
cout<<"("<< i<<" , " <<j << ")  ";
 Cout<<"\n";}
}
```

البرمجة بلغة C

```
#include<stdio.h>
main()
{ int i,j;
for (i=0; i<5; i++)
{
 for (j=0; j<5; j++)
  printf("( %d   , %d )  ",i,j);
 printf("\n");}
}
```

المثال واضح فليس بحاجة إلى توضيح ووضعنا هذه الشكل المطلوب في الرسم كمقدمة للمصفوفات وطريقة تمثيلها حيث هذه النقاط مواقع في الذاكرة حيث أول موقع هو (0,0) ويستمر....... .

عبارة (Break) :

تستخدم هذه الدالة للتوقف عن العبارات التكرارية عند شرط معين والانتقال إلى ما بعد العبارة التكرارية (لاحظ شكل السهم إلى أين ينتقل).أي انه فقط يخرج من عبارة التكرار الموجود هو فيها وينتقل لينفذ الخطوات البرمجية التي تليه

موقع عبارة (Break) في البرنامج

```
for (Initializing1; Boolean_Expression1; Update1)
{
If (condition)
Break;
Statement;
}
```

مثال: لو كان لدينا عبارة تكرارية تعد من (1—200) ونريدها عندما يصل العداد إلى(75) يخرج البرنامج من العبارة التكرارية إليك هذا المثال.

البرمجة بلغة C ++

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int i;
2.for (i=1; i<200; i++)
{3.If (i==75)
4.break;
5.cout<<i<<"\t" ;}
6.cout<<"\nis finished print to 75";
}
```

البرمجة بلغة C

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int i;
2.for (i=1; i<200; i++)
{3.If (i==75)
4.break;
5.printf("%d\t",i);}
6.printf ("\nis finished print to 75");
}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) تم تعريف متغير ليكون عداد

٢.خطوة رقم (٢) عداد يعد من (١) إلى (٢٠٠) ويكرر في داخله الخطوات رقم (٣ و٤ و ٥)

٣.خطوة رقم (٣) هو شرط للتوقف أي عندما تصبح قيمة العداد هي (٧٥) ينفذ الخطوة رقم (٤) والتي تسبب بالخروج من العبارة التكرارية والانتقال إلى ما بعدها وهي خطوة رقم (٦) كما تلاحظ في الرسم بالأسهم.

مهم

٤.خطوة رقم (٥) تتم طباعة قيمة العداد عند كل دورة وتلاحظ أن العداد سوف لا يصل في عده إلى (٢٠٠) إنما يصل إلى (٧٤) في الطباعة وينقطع لأنه خطوة رقم (٤) تقطع تنفيذ الجمل البرمجية التي تليها داخل العبارة التكرارية عندما يصل العداد إلى (٧٥) وشاهد شاشة التنفيذ.

٥.خطوة رقم (٦) تطبع رسالة بعد الخروج من الجملة التكرارية وشاهدها في شاشة التنفيذ بالأسفل

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)
1       2       3       4       5       6       7       8       9       10
11      12      13      14      15      16      17      18      19      20
21      22      23      24      25      26      27      28      29      30
31      32      33      34      35      36      37      38      39      40
41      42      43      44      45      46      47      48      49      50
51      52      53      54      55      56      57      58      59      60
61      62      63      64      65      66      67      68      69      70
71      72      73      74
is finished print to 75
```

تلاحظ قطعت طباعة العداد عند ٧٤ وطبع بعدها رسالة الخطوة البرمجية رقم (٦)

استخدام (Break) داخل العبارات التكرارية المتداخلة..؟

موقع عبارة (Break) في البرنامج

```
for (Initializing1; Boolean_Expression1; Update1)
{
for (Initializing2; Boolean_Expression2; Update2)
{
If (condition)
Break;
Statement2;
}
Statement1;
}
```

لاحظ كلما يتحقق الشرط داخل العبارة التكرارية الداخلية ينتقل لينفذ ال (Statement1) الموجود داخل العبارة التكرارية الخارجية. أي يخرج من العبارة التكرارية الداخلية .

• تطرقنا في ما مضى على ملاحظة تقول **(لإدخال (for) في دوارة لانهائية نكتب for(;;) فقط)** لكن لم نبين ما هي وكيف تستخدم .العدادات التي استخدمناها حتى ألان هي محدودة تعد إلى رقم معين وتتوقف ماذا لو أردنا أن لا يتوقف العداد أبدا أو أردنا لا يتوقف إلا بشرط معين مثلا برنامج رقم سري سيضل يطلب من المستخدم إدخال الرقم السري إلى أن يدخل الرقم صحيح بعدها يخرج من العبارة التكرارية وهذا ابسط مثال على عبارة تكرارية لانهائية

مثال:برنامج إدخال الرقم السري ويستمر بطلب الرقم من المستخدم إلى أن يدخل الرقم الصحيح

C ++	البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{ int password;
 for (;;)
{ cout<<"enter password\n";
Cin>> password;
 if (password==1234)
 {cout<<"password is correct";
 break;}
 else
 cout<<"password is error try agin\n";}}
```

C ++	البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{ int password;
 for (;;)
{ printf("enter password\n");
Scanf("%d",&password);
 if (password==1234)
 { printf("password is correct");
 break;}
 else
  printf("password is error try agin\n...");}}
```

شاشة التنفيذ

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)
enter password
1654
password is error try agin
enter password
456757
password is error try agin
enter password
1234
password is correct
```

عبارة (continue) :

تستخدم هذه الدالة لإهمال الخطوات البرمجية التي تليها والانتقال إلى عبارة التكرار وعد عدة جديدة حسب شرط عبارة التكرار إذا كانت تقبل عدة جديدة (لاحظ شكل السهم إلى أين ينتقل).أي انه فقط يهمل ال (Statement) وينتقل إلى عبارة التكرار لبيداء عدة جديدة اعتيادية

موقع عبارة (continue) في البرنامج

```
for (Initializing1; Boolean_Expression1; Update1)
{
If (condition)
continue;
Statement;
}
```

مثال: لو كان لدينا عبارة تكرارية تعد من (1—200) ونريدها عندما يصل العداد إلى (75) يهمل الخطوات البرمجية التي تليه داخل عبارة التكرار أي لا يطبع رقم (٧٥).

البرمجة بلغة C ++

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int i;
2.for (i=1; i<200; i++)
{3.If (i==75)
4.continue;
5.cout<<i<<"\t" ;}
6.cout<<"\nis finished print to200  execpt 75 is not print";
}
```

البرمجة بلغة C

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int i;
2.for (i=1; i<200; i++)
{3.If (i==75)
4.continue;
5.printf("%d\t",i) ;}
6.  printf("\nis finished print to200  execpt 75 is not print");
}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) تم تعريف متغير ليكون عداد

٢.خطوة رقم (٢) عداد يعد من (١) إلى (٢٠٠) ويكرر في داخله الخطوات رقم (٣ و٤ و ٥)

٣.خطوة رقم (٣) هوا تحقق من شرط متى أصبح رقم العداد (٧٥) سينفذ خطوة رقم (٤) و سيهمل الخطوات البرمجية التي تليه سيهمل خطوة رقم (٥) أي سوف لا يطبع رقم العداد عند هذه العدة

٤.خطوة رقم (٥) نطبع قيمة العداد عند كل عدة عدا عندما تكون قيمته (٧٥) لأنه سيهمل هذه الخطوة

٥.خطوة رقم (٦) طباعة رسالة بعد الانتهاء من العبارة التكرارية .

شاهد شاشة التنفيذ

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)
1       2       3       4       5       6       7       8       9       10
11      12      13      14      15      16      17      18      19      20
21      22      23      24      25      26      27      28      29      30
31      32      33      34      35      36      37      38      39      40
41      42      43      44      45      46      47      48      49      50
51      52      53      54      55      56      57      58      59      60
61      62      63      64      65      66      67      68      69      70
71      72      73      74      76      77      78      79      80      81
82      83      84      85      86      87      88      89      90      91
92      93      94      95      96      97      98      99      100     101
102     103     104     105     106     107     108     109     110     111
112     113     114     115     116     117     118     119     120     121
122     123     124     125     126     127     128     129     130     131
132     133     134     135     136     137     138     139     140     141
142     143     144     145     146     147     148     149     150     151
152     153     154     155     156     157     158     159     160     161
162     163     164     165     166     167     168     169     170     171
172     173     174     175     176     177     178     179     180     181
182     183     184     185     186     187     188     189     190     191
192     193     194     195     196     197     198     199
is finished print to200  except 75 is not print
```

لم يتم طباعة رقم ٧٥ طبع رقم ٧٤ وبعدها طبع رقم ٧٦ لأنه عندما أصبح قيمة العداد ٧٥ تحقق شرط خطوة (٣) و همل الخطوات التي تليه بما فيه خطوة الطباعة هملت فلم يطبع الرقم

عبارة (go to) :

تؤدي هذه العبارة إلى انتقال تنفيذ البرنامج إلى سطر معين فقط نعنون السطر بأي اسم ونضع بعده (:) وهيكلية هذه الدالة هي.

هيكلية (go to) في البرنامج

```
Main()
{Statement1;
If (condition)
goto npoint;
Statement2;
  Statement3;
Statement4;
Npoint:
Statement5;}
```

نلاحظ من الهيكلية انه إذا تحقق شرط معين (وحتى نستطيع أن نضعها بدون شرط لتنفذ) سوف ينتقل التنفيذ البرنامج لينفذ ال (Statement5) هاملاً أو تاركا ال (Statement2 Statement3 و Statement4)

مثال: برنامج عداد يعد من (0—14) وباستخدام تكرار الجمل البرمجية أي باستخدام إيعاز (go to)

البرمجة بلغة C ++

```
#include<iostream.h>
main()
{1. int count1=0;
 2.mpointn:
        3.cout<< count1<<"\t";
        4.count1=count1+1;
         5.if (count1!=15)
 6.goto mpointn;
}
```

البرمجة بلغة C

```
#include<iostream.h>
main()
{1. int count1=0;
 2.mpointn:
        3.printf("%d\t", count1);
        4.count1=count1+1;
         5.if (count1!=15)
 6.goto mpointn;}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) تم تعريف متغير للعداد التي سيتم طباعة قيمته عند كل عدة

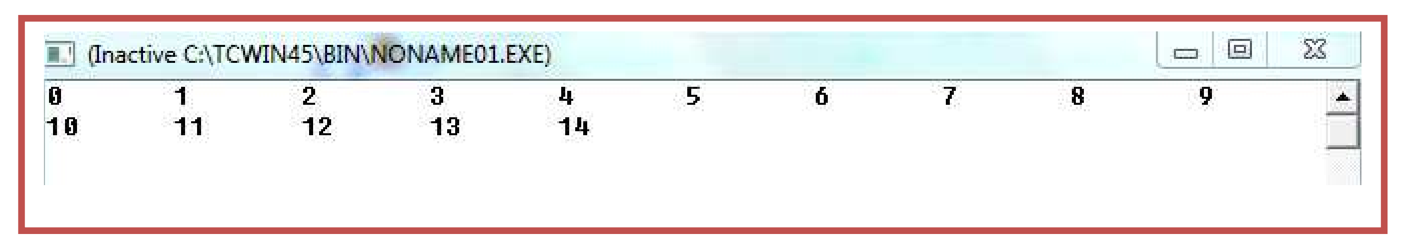
٢. خطوة رقم (٢)هي نقطة تعرفها جملة (goto) نكتبها هكذا حتى عندما نريد الرجوع لها فقط نكتب (goto) إلى النقطة التي نود الرجوع إليها.وتسمية النقطة ممكن يكون أي اسم

٣.خطوة رقم (٣) تطبع قيمة العداد

٤.خطوة رقم (٤) زيادة قيمة العداد بمقدار واحد

٥.خطوة رقم (٥) شرط التحقق يتحقق مادام قيمة العداد لم تصل إلى (١٥) يرجع إلى النقطة التي في الخطوة رقم (٢) وينفذ الخطوات بشكل متتالي

شاشة التنفيذ للبرنامج.



ليس فقط نستطيع إهمال الخطوات بل نستطيع تكرار الخطوات أيضا

هيكلية (go to) في البرنامج

```
Main()
{Statement1;
Npoint:
Statement2;
  Statement3;
Statement4;
If (condition)
goto npoint;
Statement5;}
```

سوف يتم تكرار (Statement2 Statement3 و Statement4)

عبارة (While) التكرارية :

هي عبارة تكرارية تستخدم لتكرار خطوات برمجية المحصورة بين قوسيها لعدد من المرات تكون مشابه تماما لعبارة التكرار (For).وتستطيع المقارنة بين هيكلية هاتان العبارتان التكراريتان وسوف تجد التشابه بينهما

هيكلية while--Loop

```
 Initializing
while ( Boolean_Expression)
{
Statement;
Update
}
```

- (Initializing): هي القيمة البداية المعطاة للمتغير التي منها سيبدأ العد. (مثلا i=0)
- (Boolean_Expression): هو شرط التوقف الذي عندما تصبح قيمة المتغير غير محققة لشرط التوقف سوف يخرج من عبارة (while) بمعنى أخر مادام نتيجة اختباره ال (Boolean_Expression) هي (True) العبارة التكرارية تستمر بتنفيذ مابين قوسيها ومتى ما أصبح (False) يخرج من العبارة التكرارية. مثلا (i<5)) هوا شرط التوقف ويبدأ العد من الواحد
- (Update): هي مقدار الزيادة أو النقصان في قيمة المتغير في كل دورة (loop). مثلا (++i) أو (--i)
- (statement): هي الخطوات البرمجية التي ستنفذ عدد من المرات .إذا كانت عبارة عن خطوة برمجية واحدة فليس بحاجة لوضعها داخل أقواس وإذا كانت أكثر من خطوة يجب وضعها داخل أقواس.

مهم

كيف تعمل عبارة ال (while) التكرارية........؟

أن المتغير يبدأ بقيمة بدائية (Initializing) ويستمر بالزيادة أو النقصان حسب (Update) أي قد يزداد أو ينقص بمقدار واحد أو أكثر من واحد ومتى ما أصبح قيمة المتغير غير محققة للشرط (Boolean_Expression) يخرج من العبارة التكرارية إلى الخطوات البرمجية التي تليه وإذا كانت محققة للشرط ينفذ الخطوات البرمجية التي داخل العبارة التكرارية .

- لإدخال (while) في دوارة لانهائية نكتب while(1) فقط .

مثال: لو أردنا عداد يعد من (0) إلى (4) أي يطبع على شاشة التنفيذ من (0 إلى 4)

C++ البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int i=0;
2.while( i<5)
{3.cout<<i<<"\t";
4.i++;}
}
```

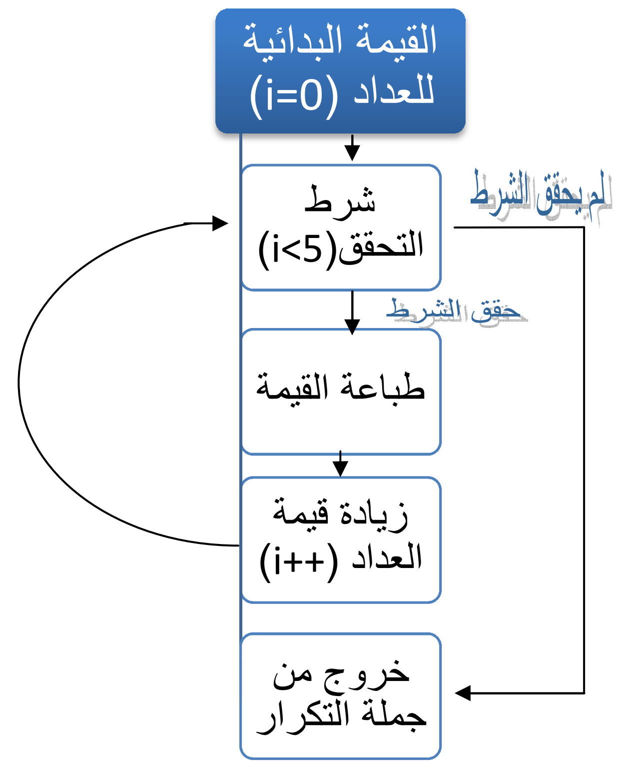
C	البرمجة بلغة

```
#Include<stdio.h>
main()
{1.int i=0;
2. while( i<5)
{3.printf("%d\t",i);
4.i++;}
}
```

توضيح الخطوات :

١.خطوة رقم (١) عرفنا متغير (i) من نوع integer. بما إننا نريد العد من الصفر **فأعطينا القيم البدائية صفر**

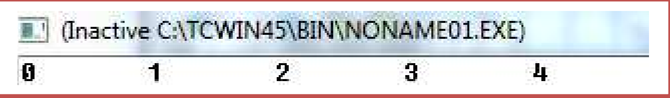
٢.خطوة رقم (٢)هي عبارة تكرارية بما أن العد يصل إلى ٤ **معناه شرط التوقف أن يكون اقل من خمسة** بما إننا نريد أن يعد خمس عدات بين صفر والأربعة لذالك يجب أن يكون **مقدار الزيادة واحد** ليعد (0 ,1,2,3,4) .لان لو جعلنا مقدار الزيادة ٢ مثلا فسيعد العداد ثلاث مرات مرة (0,2,4) لذالك يجب التركيز في هذه المواضيع جيدا.



لو تلاحظ المخطط الخاص بالبرنامج عندما يحقق الشرط يتجه لخطوة الطباعة وإذا لم يحقق يخرج من جملة تكرار

٣.خطوة رقم (٣) هي طباعة قيمة المتغير عند كل (loop) .

٤ . خطوة رقم (٤) هو عداد يزداد بمقدار واحد عند كل عدة ولا يفرق إذا كتبنا (++i أو ++i) ***لان الرجوع للخطوة (٢)*** **وتنفيذها يعتبر خطوة منفصلة عن خطوة الزيادة لذا على حدة ففي كلا الحالتين يزداد قيمة العداد قبل تنفيذ خطوة تحقق من الشرط (إذا كان اقل من خمسة).**



***قارن هذا المثال بالمثال المشابه له ب(For) وشاهد الفرق**

عدد مرات تنفيذ الخطوات:تنفذ خطوة رقم (١) مرة واحدة فقط.وتنفذ خطوة رقم(٣) وخطوة رقم (٤) خمس مرات

مثال: لو أردنا عداد يعد من (4) إلى (0) أي يطبع على شاشة التنفيذ (0 1 2 3 4)

تحليل:حلها نفس حل السؤال السابق فقط نقلب العداد أي نجعل قيمته البدائية هي ٤ وشرط التوقف اكبر أو يساوي صفر ويتناقص بمقدار واحد كل عدة

البرمجة بلغة C++

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int i=4;
2.while( i>=0)
{3.cout<<i<<"\t";
4.i--;}
}
```

البرمجة بلغة C

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int i=4;
2. while( i>=0)
{3.printf("%d\t",i);
4.i--;}
}
```

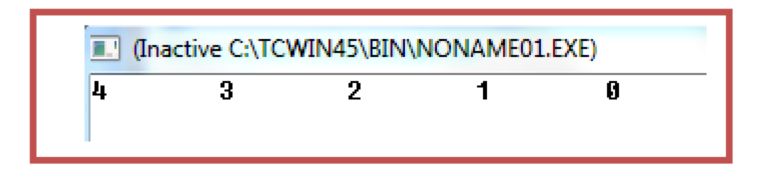
توضيح الخطوات :

١.خطوة رقم (١) عرفنا متغير (i) من نوع integer **فأعطيناه القيم البدائية أربعة**

٢.خطوة رقم (٢)هي عبارة تكرارية بما إننا نريد العد من الأربعة **فأعطينا القيم البدائية أربعة** .والعد يصل إلى الصفر **معناه شرط التوقف أن يكون اكبر أو يساوي صفر** (while(i>=0)) بما إننا نريد أن يعد خمس عدات بين صفر والأربعة لذالك يجب أن يكون **مقدار نقصان واحد** ليعد (4,3,2,1,0) .لان لو جعلنا مقدار النقصان ٢ مثلا فسيعد العداد ثلاث مرات مرة (4,2,0) لذالك يجب التركيز في هذه المواضيع جيدا

٣.خطوة رقم (٣) طباعة قيمة عداد .وخطوة رقم (٤) عداد النقصان يتناقص بمقدار واحد عند كل عدة

سيطبع في شاشة التنفيذ



عدد مرات تنفيذ الخطوات:

تنفذ خطوة رقم (١) مرة واحدة فقط.وتنفذ خطوة رقم(٣) وخطوة رقم (٤) خمس مرات بقدر عدات العداد

مثال: برنامج لجمع الإعداد الفردية بين (100—0)

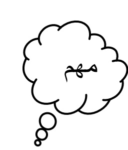
تحليل: نرى انه يريد الإعداد الفردية فقط لذالك يجب أن نطفر الإعداد الزوجية .نكون عداد يعد من الواحد وشرط التوقف عند المائة ومقدار الزيادة في (٢) حتى نجمع فقط الإعداد الفردية

C++	البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int n=1;
2.int sum=0;
3.while( n<100)
{4. sum += n ;
5. n=n+2;}
6.Cout<<"sum="<<sum;}
```

C	البرمجة بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int n=1;
2.int sum=0;
3.while( n<100)
{4. sum += n ;
5. n=n+2;}
6.printf("sum=%d",sum);}
```



توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) عرفنا متغير (n) من نوع (integer) ليكون عداد للعبارة التكرارية وقيمته الابتدائية هي واحد

٢.خطوة رقم (٢) عرفنا متغير (sum) من نوع (integer) وأعطيناه قيمة بدائية وهي صفر لأننا سنجمع والنضير الجمعي هو صفر حتى عندما نجمعه مع أول قيمة وهي واحد سيجمع واحد مع الصفر

٣.خطوة رقم (٣) كونا عداد يتوقف عند ٩٩ (while(n<100) ويبدأ العد من الواحد لأنه أول عدد فردي

٤.خطوة رقم (٤) جمعنا قيمة المتغير (sum) مع قيمة العداد عند كل عدة. أي عندما يكون (n=1) سيجمع (sum=0+1) وعندما يصبح (n=3) سيجمع قيمة (sum) السابقة وهي أصبحت واحد مع ثلاثة (sum=1+3) وعندما يصبح (n=5) سيجمع قيمة (sum) السابقة وهي أصبحت أربعة مع ثلاثة (sum=4+5) ويستمر.

٥.خطوة رقم (٥) هو زيادة للعداد بمقدار اثنان حتى فقط نجمع الإعداد الفردية

٦.خطوة رقم (٦) طباعة الناتج الجمع في شاشة التنفيذ

Sum=2500

عدد مرات تنفيذ الخطوات:تنفذ خطوة رقم (١و٢) مرة واحدة فقط.وتنفذ خطوة رقم(٤) وخطوة رقم (٥) خمسين مرة لان الإعداد الفردية بين(100—0) هي خمسين رقم وتنفذ خطوة رقم(٦) مرة واحدة

مثال: برنامج يدخل المستخدم درجات ١٠ مواد وتقوم بحساب المعدل له

تحليل: بما انه يريد حساب المعدل من عشر درجات فيجب جمع هذه الدرجات وقسمتها على عشرة للحصول على المعدل وبما انه يقول يدخلها المستخدم وبما إنهن عشر درجات فيصعب إدخالها كل واحد على حدة لذالك نستخدم عبارة (while) التكرارية تتكرر عشر مرات ونضع تحتها جملة القراءة (حيث عند كل عدة للعبارة التكرارية يطلب منك إدخال درجة ويجمع الدرجات المدخلة عند كل إدخال وناتج الجمع يقسم بعد الإدخال على عشرة

C++	البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int  aveg,input_number;
2.int sum=0,n=0;
3.while(n<10)  {
4. cin>> input_number;
5. sum +=  input_number  ;
6.n++;}
7. aveg=sum/10;
8.Cout<<" aveg ="<< aveg ;
}
```

C	البرمجة بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int  aveg,input_number;
2.int sum=0,n=0;
3.while(n<10)  {
4. scanf("%d", &input_number);
5. sum +=  input_number  ;
6.n++;}
7. aveg=sum/10;
8. printf(" aveg =%d", aveg );
}
```

تحليل:

١.خطوة رقم (١) عرفنا متغير متغير حساب المعدل ومتغير إدخال الدرجات
٢.خطوة رقم (٢) عرفنا متغير (sum) من نوع (integer) وأعطيناه قيمة بدائية وهي صفر لأننا سنجمع والنضير الجمعي هو صفر وعرفنا المتغير (n) ليكون عداد للعبارة التكرارية وأعطينا قيمته الابتدائية صفر
٣. خطوة رقم (٣) هي جملة تكرارية مطلوب منها تكرر الخطوة رقم (٤و ٥ و ٦) عشر مرات
٤.خطوة رقم (٤) هي دالة إدخال عند كل عدة للجملة التكرارية يطلب من المستخدم إدخال درجة جديدة
٥. خطوة رقم (٥) يقوم بجمع الدرجات المدخلة عند كل إدخال يجمع الدرجة الجديدة مع ناتج جمع الدرجات السابقة
٦.خطوة رقم (٦) هو عداد الجملة التكرارية يزداد بمقدار واحد عند كل عدة.
٧.خطوة رقم (٧) يقوم بحساب المعدل حيث يقسم ناتج جمع الدرجات المدخلة على عشرة
٨.خطوة رقم (٨٧) يقوم بطباعة المعدل

٢. عبارة (While) التكرارية المتداخلة:-

وتكون مشابه تماما لعبارات (for) التكرارية. هذه العبارة التكرار سوف لا تكرر فقط اسطر برمجية إنما تكرر عبارات (while) تكرارية أخرى **(أو عبارات تكرارية أخرى ك for,do—while)** توجد في داخلها أي في كل عدة لل (while) إلام ستعد (while) الداخلية جميع عداتها.حالها كحال أي خطوة برمجية داخل عبارة تكرارية وبما أن العبارة التكرارية الداخلية يمر عليها عند كل عدة للعبارة التكرارية إلام لذالك في كل عدة للام تعد العبارة التكرارية الداخلية جميع عداتها الممكنة حسب شرطها .

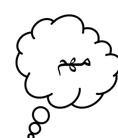
هيكلية while--Loop

```
Initializing1;
While(Boolean_Expression1)
{ Initializing2;
While(Boolean_Expression2)
{
Statement;
Update2;
}
Update1; }
```

على سبيل المثال لو كان لدينا هذا التداخل

مثال

```
i=0;
while( i<5)
{ j=0;
While(j<5)
{
statement
j++;}
i++;}
```



ففي كل عدة بالنسبة لل (While) الخارجية تعد ال (While) الداخلية خمس مرات وتنفذ (statement) خمس مرات أي أن إذا كان (i=0) سيعد ال (j)قيمه وهي (0,1,2,3,4) و إذا أصبح (i=1) سيعد ال (j) قيمه وهي (0,1,2,3,4) و إذا أصبح (i=2) سيعد ال (j) قيمه وهي (0,1,2,3,4) و إذا أصبح (i=3) سيعد ال (j) قيمه وهي (0,1,2,3,4) و إذا أصبح (i=4) سيعد ال (j) قيمه وهي (0,1,2,3,4)

**تبقى المبادئ ثابتة كل عبارة تكرارية يتبعها سطر برمجي واحد إذا لم نستخدم أقواس وإذا وضعنا أقواس كل الذي داخل الأقواس هو تابع للعبارة التكرارية.

مثال: برنامج جدول ضرب من (١) إلى (١٠) .؟

تحليل :(المثال نفسه موجود في عبارة (for) التكرارية المتداخلة ستجد تحليل بشكل مفصل.)

C++	البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int i=1,j;
2.while( i<=10) {
3.cout<<"Multiply tabel for("<<i<<").\n------------------------------\n";
4. j=1;
5.while( j<=10) {
6.cout<< j<<" * " <<i<<"="<<i*j<<"\n";
7.j++;}
8.cout<<"\n";
9.i++;}
}
```

C	البرمجة بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int i=1,j;
2.while( i<=10) {
3.printf("Multiply tabel for(%d).\n------------------------------\n", i);
4. j=1;
5.while( j<=10) {
6.printf("%d * %d=%d\n",i, j, i*j);
7.j++;}
8.printf("\n");
9.i++;}
}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) تم تعريف متغيرين المتغير (i) هو جدول ضرب الرقم (كان يكون جدول ضرب ثلاثة مثلا) والمتغير (j) هوا يضرب بالمتغير الأول الأرقام من واحد إلى العشرة

٢.خطوة رقم (٢) هي عبارة تكرارية تعد من (١) إلى (١٠) وفي كل عدة لها تتكرر الخطوات رقم (٣ إلى ٩)

٣.خطوة رقم (٣) هي رسالة تظهر بداية كل جدول تبين للمستخدم انه هذا الجدول هو للرقم المعين و هي بضبط الرسالة الموجودة في شاشة التنفيذ في الأسفل ومؤشر عليها ب (" جملة الطباعة الخطوة (٣)") وكما تلاحظ أن في كل عدة للعبارة التكرارية الخطوة رقم (٢) تتكرر الخطوة رقم (٣) مرة واحدة لتظهر بداية كل جدول

٤.خطوة رقم (٤) هي عملية وضع قيمة ابتدائية لل (while) الداخلية عند كل عدة لل (while) في خطوة رقم (٢)

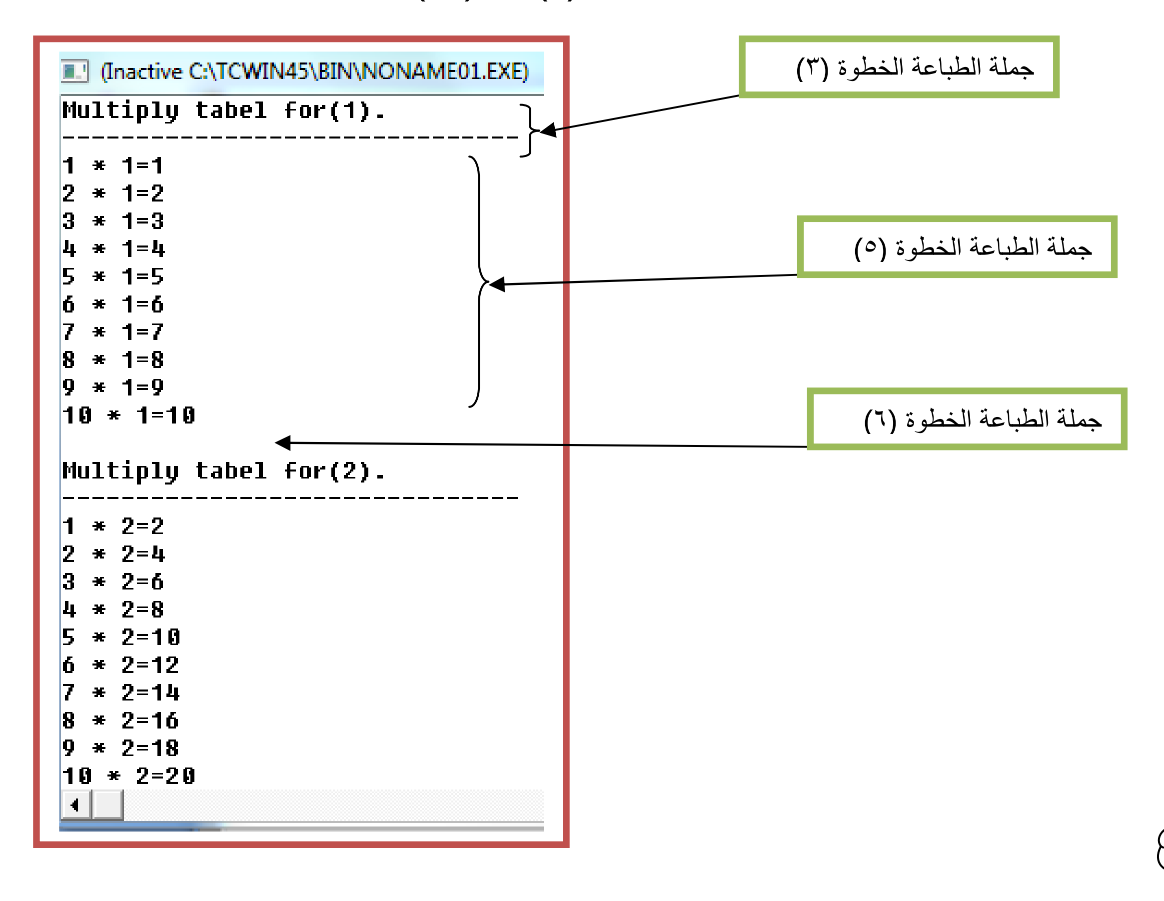
٥.خطوة رقم (٥) هي عبارة تكرارية داخلية **وفي كل عدة للعبارة التكرارية في الخطوة رقم (٢) تعمل هذه العبارة بالعد من (١) إلى (١٠)** لكي نضرب كل رقم من الأرقام التي تعدها الخطوة رقم (٢) بالأرقام من (١) إلى (١٠) وهذه العبارة التكرارية يتبعها خطوات رقم (٦ و ٧)

٦. خطوة رقم (٦) هي عملية طباعة كل قيمة من التي تعدها العبارة التكرارية في الخطوة رقم (٢) بالأرقام من (١) إلى (١٠) التي تعدها العبارة التكرارية في خطوة رقم (٥) وهذه جملة الطباعة هي تابعة لهذه العبارة التكرارية وما تنتجه هذه جملة الطباعة شاهده بالرسالة الموجودة في شاشة التنفيذ في الأسفل ومؤشر عليها ب (" جملة الطباعة الخطوة (٥)")

٧.هو عداد خاص بالعبارة التكرارية الداخلية يعد من (١) إلى (١٠)

٨. خطوة رقم (٨) هي عملية طباعة سطر جديد بعد كل جدول ضرب ولاحظها **هي تابعة للعبارة التكرارية في خطوة رقم(٢)** وما تنتجه هذه جملة الطباعة شاهده بالرسالة الموجودة في شاشة التنفيذ في الأسفل ومؤشر عليها ب (" جملة الطباعة الخطوة (٦)")

٩. هو عداد خاص بالعبارة التكرارية الخارجية يعد من (١) إلى (١٠)





كيف نعرف أن الخطوة رقم (٨) هي تابعة للخطوة رقم (٢) وليس للخطوة رقم (٥)..؟

كما تلاحظ أن خطوة رقم (٢) تحصر بين قوسيها خطوات رقم(٣ إلى ٩) ونلاحظ أن العبارة التكرارية في الخطوة رقم (٥) تتبعها فقط خطوة رقم (٦ و٧) فتبقى الخطوة رقم (٦) خارج قوس العبارة التكرارية الداخلية وبما أنها داخل قوسين الخطوة رقم (٢) فهي تابعة لها.

عبارة (Do-- While) التكرارية :

هي عبارة تكرارية تستخدم لتكرار خطوات برمجية المحصورة بين قوسيها لعدد من المرات تكون مشابه كثيرا لعبارة التكرار (For) و(while) . **فقط الاختلاف بينها وبينهم أن عبارة (Do—While) *التكرارية تنفذ مابين قوسيها ثم يتحقق من الشرط أما* (For) و (while) يتحقق من الشرط ثم تنفذ مابين قوسيها.**

هيكلية Do-- while—Loop
Initializing do { Statement; Update } while (Boolean_Expression);

- **(Initializing)**: هي القيمة البداية المعطاة للمتغير التي منها سيبدأ العد. (مثلا i=0)
- **(Boolean_Expression)**: هو شرط التوقف الذي عندما تصبح قيمة المتغير غير محققة لشرط التوقف سوف يخرج من عبارة (while) بمعنى أخر مادام نتيجة اختباره ال (Boolean_Expression) هي (True) العبارة التكرارية تستمر بتنفيذ مابين قوسيها ومتى ما أصبح (False) يخرج من العبارة التكرارية. مثلا (i<5)) هوا شرط التوقف ويبدأ العد من الواحد
- **(Update)**: هي مقدار الزيادة أو النقصان في قيمة المتغير في كل دورة (loop). مثلا (i++) أو (i--)
- **(statement)**: هي الخطوات البرمجية التي ستنفذ عدد من المرات .إذا كانت عبارة عن خطوة برمجية واحدة فليس بحاجة لوضعها داخل أقواس وإذا كانت أكثر من خطوة يجب وضعها داخل أقواس.

مهم

كيف تعمل عبارة ال (do --while) التكرارية........؟

أن المتغير يبدأ بقيمة بدائية (Initializing) ويستمر بالزيادة أو النقصان حسب (Update) أي قد يزداد أو ينقص بمقدار واحد أو أكثر من واحد ومتى ما أصبح قيمة المتغير غير محققة للشرط (Boolean_Expression) يخرج من العبارة التكرارية إلى الخطوات البرمجية التي تليه وإذا كانت محققة للشرط ينفذ الخطوات البرمجية التي داخل العبارة التكرارية **من جديد.**

- لإدخال (do--while) في دوارة لانهائية نكتب do -- while(1) فقط .

مثال: لو أردنا عداد يعد من (0) إلى (4) أي يطبع على شاشة التنفيذ من (0 إلى 4)

البرمجة بلغة C++

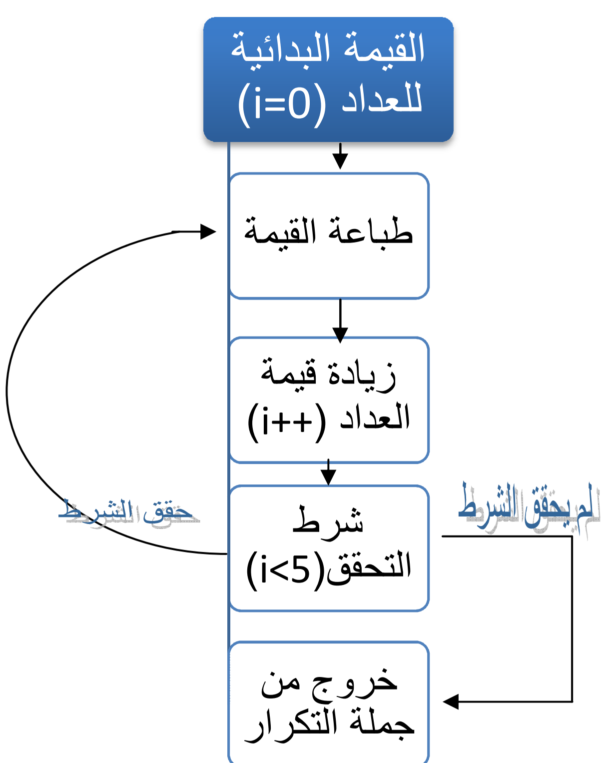
```
#include<iostream.h>
main()
{1.int i=0;
2.do {
 3.cout<<i<<"\t";
4. i++;}
5. while( i<5);
}
```

C	البرمجة بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int i=0;
2.do {
 3.printf("%d\t",i);
4. i++;}
5. while( i<5);
 }
```

توضيح الخطوات :

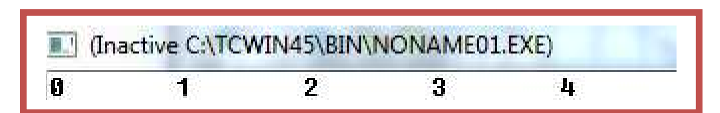
١.خطوة رقم (١) عرفنا متغير (i) من نوع integer. بما إننا نريد العد من الصفر **فأعطينا القيم البدائية صفر**
٢.خطوة رقم (٢) تمتد إلى خطوة رقم (٥) هي عبارة تكرارية بما أن العد يصل إلى ٤ **معناه شرط التوقف أن يكون اقل من خمسة** بما إننا نريد أن يعد خمس عدات بين صفر والأربعة لذالك يجب أن يكون **مقدار الزيادة واحد** ليعد (0 ,1,2,3,4). لان لو جعلنا مقدار الزيادة ٢ مثلا فسيعد العداد ثلاث مرات مرة (0,2,4) لذالك يجب التركيز في هذه المواضيع جيدا.



لو تلاحظ المخطط الخاص بالبرنامج عندما يحقق الشرط يتجه لخطوة الطباعة وإذا لم يحقق يخرج من جملة تكرار

٣.خطوة رقم (٣) هي طباعة قيمة المتغير عند كل عدة .خطوة رقم (٤) هو عداد يزداد بمقدار واحد عند كل عدة

**** قارن هذا المثال بالمثال المشابه له بـ(while , For) وشاهد الفرق .***



عدد مرات تنفيذ الخطوات:تنفذ خطوة رقم (١) مرة واحدة فقط.وتنفذ خطوة رقم(٣) وخطوة رقم (٤) خمس مرات

مثال: لو أردنا عداد يعد من (4) إلى (0) أي يطبع على شاشة التنفيذ (0 1 2 3 4)

تحليل:حلها نفس حل السؤال السابق فقط نقلب العداد أي نجعل قيمته البدائية هي ٤ وشرط التوقف اكبر أو يساوي صفر ويتناقص بمقدار واحد كل عدة

C++ — البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int i=4;
2.do
{3.cout<<i<<"\t";
4.i--;}
5. while( i>=0);
}
```

C — البرمجة بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int i=4;
2.do
 3.printf("%d\t",i);
4.i--;}
5.while( i>=0);
}
```

توضيح الخطوات :

١.خطوة رقم (١) عرفنا متغير (i) من نوع integer **فأعطيناه القيم البدائية أربعة**

٢.خطوة رقم (٢)هي عبارة تكرارية بما إننا نريد العد من الأربعة **فأعطينا القيم البدائية أربعة**. والعد يصل إلى الصفر **معناه شرط التوقف أن يكون اكبر أو يساوي صفر** (while(i>=0)) بما إننا نريد أن يعد خمس عدات بين صفر والأربعة لذالك يجب أن يكون **مقدار نقصان واحد** ليعد (4,3,2,1,0) .لان لو جعلنا مقدار النقصان ٢ مثلا فسيعد العداد ثلاث مرات مرة (4,2,0) لذالك يجب التركيز في هذه المواضيع جيدا
٣.خطوة رقم (٣) هي طباعة قيمة المتغير عند كل عدة .خطوة رقم (٤) هو عداد ينقص بمقدار واحد عند كل عدة

سيطبع في شاشة التنفيذ

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)
4       3       2       1       0
```

عدد مرات تنفيذ الخطوات:

تنفذ خطوة رقم (١) مرة واحدة فقط.وتنفذ خطوة رقم(٣) وخطوة رقم (٤) خمس مرات بقدر عدات العداد

مثال: برنامج لجمع الإعداد الفردية بين (100—0)

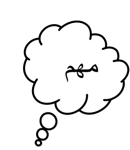
تحليل: نرى انه يريد الإعداد الفردية فقط لذالك يجب أن نطفر الإعداد الزوجية .نكون عداد يعد من الواحد وشرط التوقف عند المائة ومقدار الزيادة في (٢) حتى نجمع فقط الإعداد الفردية

البرمجة بلغة C++

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int n=1;
2.int sum=0;
3.do
{4. sum += n ;
5. n=n+2;} while( n<100);
6.Cout<<"sum="<<sum;}
```

البرمجة بلغة C

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int n=1;
2.int sum=0;
3.do
{4. sum += n ;
5. n=n+2;} while( n<100);
6.printf("sum=%d",sum);}
```



توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) عرفنا متغير (n) من نوع (integer) ليكون عداد للعبارة التكرارية وقيمته الابتدائية هي واحد

٢.خطوة رقم (٢) عرفنا متغير (sum) من نوع (integer) وأعطيناه قيمة بدائية وهي صفر لأننا سنجمع والنضير الجمعي هو صفر حتى عندما نجمعه مع أول قيمة وهي واحد سيجمع واحد مع الصفر

٣.خطوة رقم (٣) جملة تكرارية ((do-- while(n<100) ويبدأ العد من الواحد لأنه أول عدد فردي إلى ٩٩

٤.خطوة رقم (٤) جمعنا قيمة المتغير (sum) مع قيمة العداد عند كل عدة. أي عندما يكون (n=1) سيجمع (sum=0+1) وعندما يصبح (n=3) سيجمع قيمة (sum) السابقة وهي أصبحت واحد مع ثلاثة (sum=1+3) وعندما يصبح (n=5) سيجمع قيمة (sum) السابقة وهي أصبحت أربعة مع ثلاثة (sum=4+5) ويستمر.

٥.خطوة رقم (٥) هو زيادة للعداد بمقدار اثنان حتى فقط نجمع الإعداد الفردية وإذا تجاوز الشرط يخرج من تكرار

٦.خطوة رقم (٦) طباعة الناتج الجمع في شاشة التنفيذ

```
Sum=2500
```

عدد مرات تنفيذ الخطوات:تنفذ خطوة رقم (١و٢) مرة واحدة فقط.وتنفذ خطوة رقم(٤) وخطوة رقم (٥) خمسين مرة لان الإعداد الفردية بين(100—0) هي خمسين رقم وتنفذ خطوة رقم(٦) مرة واحدة

٢. عبارة (do-- While) التكرارية المتداخلة:

وتكون مشابه لعبارات (while و for) التكرارية تقريبا. هذه العبارة التكرار سوف لا تكرر فقط اسطر برمجية إنما تكرر عبارات تكرارية أخرى توجد في داخلها **(while , for , do—while)** . أي في كل عدة لل (do-while) إلام ستعد (do-while) الداخلية جميع عداتها.حالها كحال أي خطوة برمجية داخل عبارة تكرارية وبما أن العبارة التكرارية الداخلية يمر عليها عند كل عدة للعبارة التكرارية إلام لذالك في كل عدة للام تعد العبارة التكرارية الداخلية جميع عداتها الممكنة حسب شرطها .

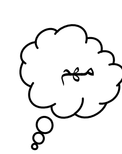
هيكلية do--while

```
 Initializing1;
do
{ Initializing2;
do
{
Statement;
Update2;
} While(Boolean_Expression2) ;
Update1;
} While(Boolean_Expression1);
```

على سبيل المثال لو كان لدينا هذا التداخل

مثال

```
 i=0;
do
{ j=0;
do
{
statement
j++;} While(j<5)
i++;} while( i<5);
```



ففي كل عدة بالنسبة لل (do--While) الخارجية تعد ال (-do-while) الداخلية خمس مرات وتنفذ (statement) خمس مرات أي أن إذا كان (i=0) سيعد ال (j)قيمه وهي (0,1,2,3,4) و إذا أصبح (i=1) سيعد ال (j) قيمه وهي (0,1,2,3,4) و إذا أصبح (i=2) سيعد ال (j) قيمه وهي (0,1,2,3,4) و إذا أصبح (i=3) سيعد ال (j) قيمه وهي (0,1,2,3,4) و إذا أصبح (i=4) سيعد ال (j) قيمه وهي (0,1,2,3,4)

**تبقى المبادئ ثابتة كل عبارة تكرارية يتبعها سطر برمجي واحد إذا لم نستخدم أقواس وإذا وضعنا أقواس كل الذي داخل الأقواس هو تابع للعبارة التكرارية.

مثال: برنامج جدول ضرب من (١) إلى (١٠) .؟

تحليل :(المثال نفسه موجود في عبارة (for) التكرارية المتداخلة ستجد تحليل بشكل مفصل.)

C++	البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int i=1,j;
2.do {
3.cout<<"Multiply tabel for("<<i<<").\n-----------------------------\n";
4. j=1;
5.do {
6.cout<< j<<" * " <<i<<"="<<i*j<<"\n";
7.j++;} while( j<=10);
8.cout<<"\n";
9.i++;} while( i<=10);
}
```

C	البرمجة بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int i=1,j;
2.do {
3.printf("Multiply tabel for(%d).\n-----------------------------\n", i);
4. j=1;
5.do {
6.printf("%d * %d=%d\n",i, j, i*j);
7.j++;} while( j<=10);
8.printf("\n");
9.i++;} while( i<=10);
}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) تم تعريف متغيرين المتغير (i) هو جدول ضرب الرقم (كان يكون جدول ضرب ثلاثة مثلا والمتغير (j) هوا يضرب بالمتغير الأول الأرقام من واحد إلى العشرة

٢.خطوة رقم (٢) هي عبارة تكرارية تعد من (١) إلى (١٠) وفي كل عدة لها تتكرر الخطوات رقم (٣ إلى ٩)

٣.خطوة رقم (٣) هي رسالة تظهر بداية كل جدول تبين للمستخدم انه هذا الجدول هو للرقم المعين و هي بضبط الرسالة الموجودة في شاشة التنفيذ في الأسفل ومؤشر عليها ب (" جملة الطباعة الخطوة (٣)") وكما تلاحظ أن في كل عدة للعبارة التكرارية الخطوة رقم (٢) تتكرر الخطوة رقم (٣) مرة واحدة لتظهر بداية كل جدول

٤.خطوة رقم (٤) هي عملية وضع قيمة ابتدائية لل (do--while) الداخلية عند كل عدة لل (do-- while) في خطوة رقم (٢)

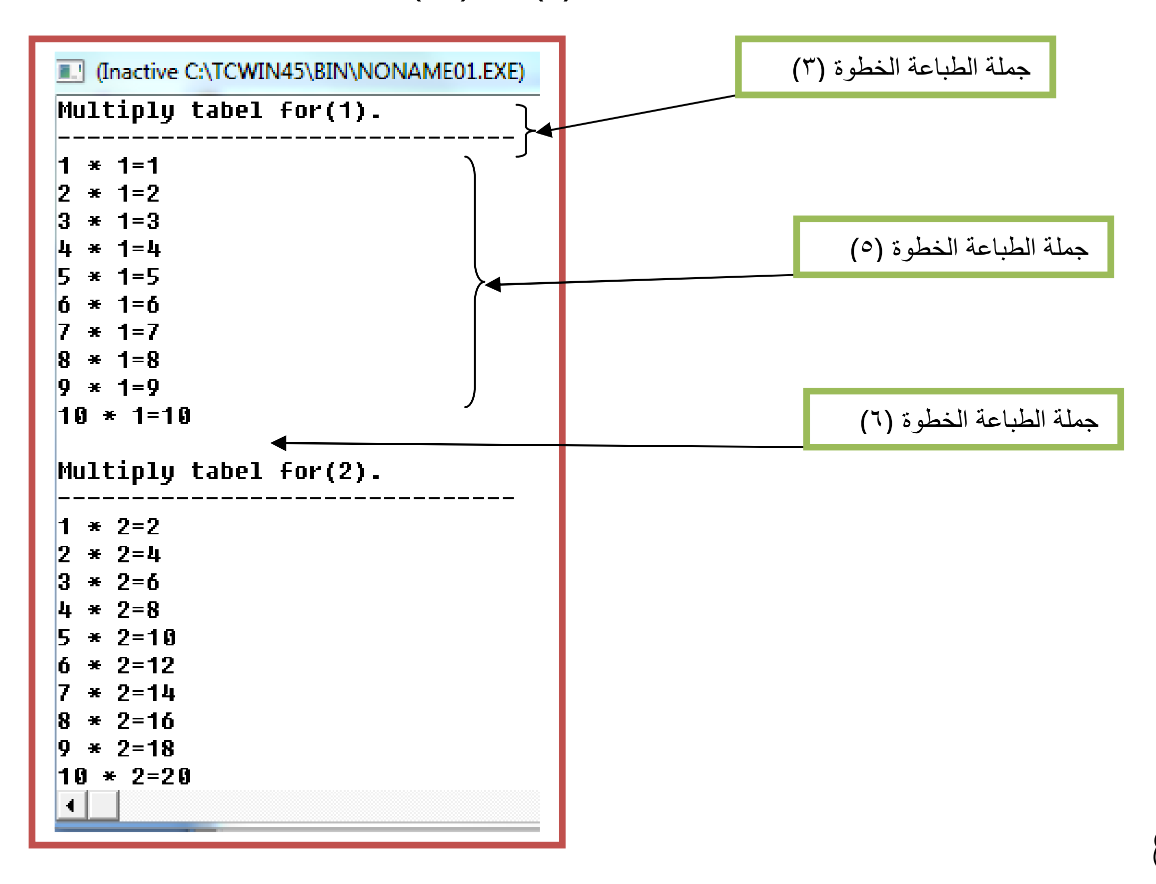
٥.خطوة رقم (٥) هي عبارة تكرارية داخلية **وفي كل عدة للعبارة التكرارية في الخطوة رقم (٢) تعمل هذه العبارة بالعد من (١) إلى (١٠)** لكي نضرب كل رقم من الأرقام التي تعدها الخطوة رقم (٢) بالأرقام من (١) إلى (١٠) وهذه العبارة التكرارية يتبعها خطوات رقم (٦ و ٧)

٦. خطوة رقم (٦) هي عملية طباعة كل قيمة من التي تعدها العبارة التكرارية في الخطوة رقم (٢) بالأرقام من (١) إلى (١٠) التي تعدها العبارة التكرارية في خطوة رقم (٥) وهذه جملة الطباعة هي تابعة لهذه العبارة التكرارية وما تنتجه هذه جملة الطباعة شاهده بالرسالة الموجودة في شاشة التنفيذ في الأسفل ومؤشر عليها ب (" جملة الطباعة الخطوة (٥)")

٧.هو عداد خاص بالعبارة التكرارية الداخلية يعد من (١) إلى (١٠)

٨. خطوة رقم (٨) هي عملية طباعة سطر جديد بعد كل جدول ضرب ولاحظها **هي تابعة للعبارة التكرارية في خطوة رقم(٢)** وما تنتجه هذه جملة الطباعة شاهده بالرسالة الموجودة في شاشة التنفيذ في الأسفل ومؤشر عليها ب (" جملة الطباعة الخطوة (٦)")

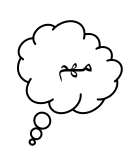
٩. هو عداد خاص بالعبارة التكرارية الخارجية يعد من (١) إلى (١٠)



مهم

كيف نعرف أن الخطوة رقم (٨) هي تابعة للخطوة رقم (٢) وليس للخطوة رقم (٥)..؟

كما تلاحظ أن خطوة رقم (٢) تحصر بين قوسيها خطوات رقم(٣ إلى ٩) ونلاحظ أن العبارة التكرارية في الخطوة رقم (٥) تتبعها فقط خطوة رقم (٦ و٧) فتبقى الخطوة رقم (٦) خارج قوس العبارة التكرارية الداخلية وبما أنها داخل قوسين الخطوة رقم (٢) فهي تابعة لها.



ما الفرق إذن بين دوال التكرار (for,while,do—while)..؟

كما قلنا أن الاختلاف بينها وبينهم أن دالة (*Do—While*) *التكراري*ة **تنفذ مابين قوسيها ثم يتحقق من الشرط فإذا كان ناتج الشرط (True) تعيد تنفيذ مابين قوسيها من جديد وإذا كان (False) فتنتقل للخطوة التي تليه.** *أما* (For) و (while) **يتحقق من الشرط ثم تنفذ مابين قوسيها** ***كان ناتج الشرط (True) تنفذ مابين قوسيها وإذا كان (False) فتنتقل للخطوة التي تليه.***

لتوضيح الفكرة بهذا المثال.

مثال:*برنامج يطلب منك أن تدخل رقم* ويقدر الرقم يطبع عبارة (Hello!) أي لو أدخلت (٥) سيطبع هذه العبارة خمسة مرات وإذا أدخلت واحد يطبعها مرة واحدة.

تحليل :مادام عدد مرات الطباعة مرتبط بإدخال المستخدم فالحل يكون عبارة تكرارية تبدأ من الواحد إلى الرقم الذي ادخله المستخدم وتحته جملة طباعة (أي إذا ادخل ٢ سيعد العداد (1,2) أي عدتان ويطبع الجملة مرتان).

الحل باستخدام دالة (For) التكرارية.

C++ — **البرمجة بلغة**

```
#include<iostream.h>
main()
{
1.int i,input_numbe;
2.cin>> input_numbe ;
3.for (i=1 ;i<= input_numbe ;i++)
4.cout<<"Hello!\n";
}
```

C — **البرمجة بلغة**

```
#include<stdio.h>
main()
{
1.int i,input_numbe;
2.scanf("%d",& input_numbe) ;
3.for (i=1 ;i<= input_numbe ;i++)
4.printf("Hello!\n");
}
```

الحل باستخدام دالة (While) التكرارية.

C++	البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int i=1,input_numbe;
2.cin>> input_numbe ;
3.while(i<= input_numbe )
{ 4.cout<<"Hello!\n";
5.i++; }
}
```

C	البرمجة بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int i=1,input_numbe;
2.scanf("%d",& input_numbe) ;
3.while(i<= input_numbe )
{4.printf("Hello!\n");
5.i++; }
}
```

الحل باستخدام دالة (Do--While) التكرارية.

C++	البرمجة بلغة

```
#include<iostream.h>
main()
{1.int i=1,input_numbe;
2.cin>> input_numbe ;
3.do
{ 4.cout<<"Hello!\n";
5.i++; } while(i<= input_numbe ) ;
}
```

C	البرمجة بلغة

```
#include<stdio.h>
main()
{1.int i=1,input_numbe;
2.scanf("%d",& input_numbe) ;
3.do
{4.printf("Hello!\n");
5.i++; } while(i<= input_numbe ) ;
}
```

ألان لنقارن نتائج الأمثلة الثلاثة

١.إذا أدخلنا الرقم (٥) من شاشة التنفيذ

سوف يطبع (for,while) الجملة خمس مرات لأنه عداد يعد من (١) إلى (٥) وإذا تجاوز الرقم (٥) لا يسمح له بطباعة الجملة من جديد ويخرج من العبارة التكرارية

سوف يطبع (do--while) الجملة خمس مرات لأنه عداد يعد من (١) إلى (٥) وإذا تجاوز الرقم (٥) لا يسمح له بطباعة الجملة من جديد ويخرج من العبارة التكرارية

وتكون شاشة التنفيذ بالنسبة للجميع هكذا

```
(Inactive C:\TCWI
5
Hello!
Hello!
Hello!
Hello!
Hello!
```

وأي رقم من واحد فما فوق تعطي الجميع نفس النتائج



١.إذا أدخلنا الرقم (0) من شاشة التنفيذ

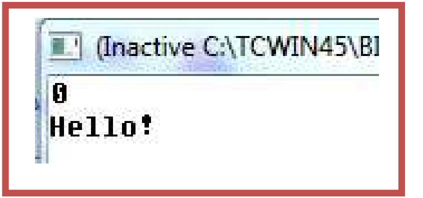
سوف لا يطبع (for,while) جملة الطباعة ولا مرة لأنه عندما يتحقق من الشرط في خطوة رقم (٣) وهو (i<= input_numbe) وهو هكذا(1<=0=false) سوف لا يحقق الشرط العبارة الشرطية لذالك سوف لا ينفذ الجملة التابعة لعبارة التكرار .ولا يطبع جملة الطباعة التابعة لها

وتكون شاشة التنفيذ هكذا

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\N
0
```

سوف يطبع (do--while) الجملة مرة واحدة لأنه أولا ينفذ الخطوات(٣و٤و٥) بعد خطوة خامسة يتحقق من الشرط ويجد انه الشرط لا يتحقق ولا يعيد عبارة التكرار.ولأكنه طبع الجملة في خطوة (٤) قبل التحقق من الشرط

وتكون شاشة التنفيذ هكذا


(Inactive C:\TCWIN45\BI
0
Hello!

وهذا معنى قولنا (**تنفذ (do-while) مابين قوسيها ثم تتحقق من الشرط**)

الفصل الرابع

المصفوفات وأنواعها

المستوى المطلوب

أن يكون القارئ ملما بما هو في الفصول السابقة وفاهما كل شيء

الأهداف:

عندما يكتمل الفصل تكون بإذن الله قد أتممت التعرف على المصفوفات وطرق تمثيلها

مستوى الأداء المطلوب بعد إنهاء الفصل

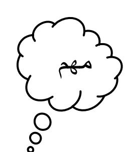
إتقان هذه الفصل 100%

الأدوات المطلوبة:حاسوب شخصي لتجربة البرامج وقلم ودفتر لتسجيل الملاحظات

الوقت المطلوب :١٢ ساعة

المصفوفات الأحادية الأبعاد:

قبل أن نتحدث عن المصفوفات علمنا أن المتغيرات تحجز مكان في الذاكرة تخزن فيه قيمة المتغير .
لو أخذنا هذا الجزء من الذاكرة وافترضنا انه المتغير (x=15) مخزون في موقع (18126).



مواقع خلايا الذاكرة	
محتواه	**الموقع**
data	***18125***
15	***18126***
data	***18127***

هذا هو موقع المتغير x

كما تلاحظ من الرسم أن المتغير (x) حاجز مكان في الذاكرة وخازن قيمته بداخلة.
فما هي المصفوفات. هي مجموعة خلايا متتالية في الذاكرة تحجز لغرض خزن معلومات معينة في داخلها كأن نخزن في داخلها أرقام أو أحرف وتبقى هذه القيم مخزنة داخل المصفوفة حتى نغلق البرنامج إذا لم نغيرها داخل البرنامج المصفوفات يجب الإعلان عن عدد المواقع التي نحتاجها في العمل في بداية البرنامج حتى يحجزها المترجم للمصفوفة ولا يخزن قيم أخرى داخل في داخلها و تبقى محجوزة فقط لعناصر المصفوفة. ويكون الإعلان عليها هكذا

هيكلية

```
Type  arrrayname[size of array]
```

- **(*arrrayname*)** هو اسم المصفوفة الذي سنتعامل معه في البرنامج أي اسم ممكن أن نسمي المصفوفة
- **(size of array)** هوا حجم الذي ستشغله المصفوفة في الذاكرة وقد يكون أي رقم حسب احتياجك
- **(Type)** هو نوع المصفوفة التي سوف نعرفها قد تكون حرفية أو رقمية. **لو عرفنا مصفوفة من نوع (integer) جميع عناصرها تكون (integer) ولا يجوز تخزين أحرف في داخلها**

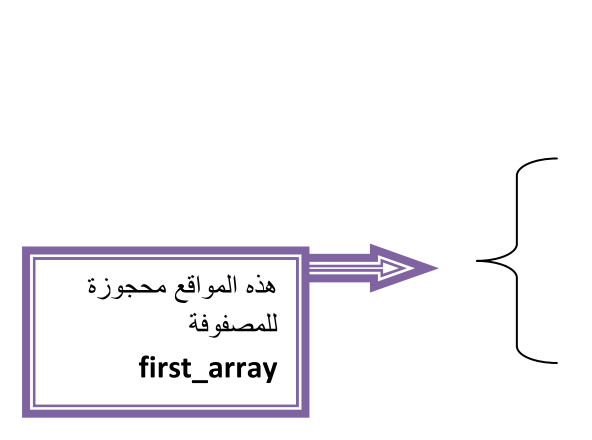
مثال:تعريف مصفوفة من نوع (integer) حجمها خمسة واسمها (first_array).

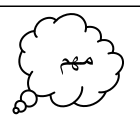
هيكلية

```
int   first_array [5];
```

لنفرض أن تخزين أول عنصر في المصفوفة بدء بموقع (18126) ويكون شكل مواقع الذاكرة هكذا

مواقع خلايا الذاكرة		
محتواه	**الموقع**	**مواقع عناصر المصفوفة**
data	***18125***	
	18126	first_array [0]
	18127	first_array [1]
	18128	first_array [2]
	18129	first_array [3]
	18130	first_array [4]
data	***18131***	





*لو تلاحظ أن أول عنصر للمصفوفة وهو (**first_array [0]**) يحجز الموقع (18126) وتخزن فيه قيمة أول عنصر ويليه بقية العناصر بالتتالي أي (**first_array [1]**) يحجز الموقع (18127) وبالتتالي....؟*

** عنونة عناصر المصفوفة تبدأ من الصفر كما تلاحظ أول موقع بالمصفوفة هو (**first_array [0]**)

هيكلية

```
first_array [index]
```

(index) هو عنوان الموقع الذي نريد أن نصل إلى محتوياته في داخل المصفوفة لنعدل عليها أو نطبعها.

- مثلا أردنا وضع (79) بثالث موقع في المصفوفة نكتب هكذا

كود

```
first_array [2]=79;
```

لو تلاحظ أن **(index=2)** وليس (٣) لأنه كما قلنا **تسلسل عناصر المصفوفة يبدأ من الصفر وليس من الواحد** أي لو كان لدينا مصفوفة حجمها خمسة عناصر فتسلسل (index) يكون من الصفر إلى الأربعة. لذالك بعد أن وضعنا رقم (79) بالموقع الثالث يصبح شكل المصفوفة في مواقع الذاكرة هكذا

مواقع عناصر المصفوفة	الموقع	محتواه
	18125	***data***
first_array [0]	***18126***	
first_array [1]	***18127***	
first_array [2]	***18128***	*79*
first_array [3]	***18129***	
first_array [4]	***18130***	
	18131	*data*

مواقع خلايا الذاكرة

محتويات الموقع الثالث

هذه المواقع محجوزة للمصفوفة **first_array**

- لو أردنا إدخال قيمة (٩٠) في الموقع الرابع في المصفوفة فيكون الكود

كود

```
first_array [3]=90;
```

- لو أردنا طباعة محتويات الموقع الثالث

الكود بلغة C	الكود بلغة C++
Printf("%d", first_array [2]);	cout<< first_array [2];

لو أردنا تعريف مصفوفة من نوع float نفس طريقة مصفوفة السابقة وكذالك بقية الأنواع تعرف بنفس الطريقة

هيكلية

```
float   first_array [5];
```

نستطيع أعطاء عناصر المصفوفة قيم معينة كقيم أولية وقت التعريف عن المصفوفة هكذا

كود

```
int   first_array [5]={34,26,43,23,54};
```

فيكون شكل المصفوفة في مقطع الذاكرة و هي مخزن فيها العناصر هكذا

مواقع خلايا الذاكرة		
مواقع عناصر المصفوفة	الموقع	محتواه
	18125	***data***
first_array [0]	***18126***	*34*
first_array [1]	***18127***	*26*
first_array [2]	***18128***	*43*
first_array [3]	***18129***	*23*
first_array [4]	***18130***	*54*
	18131	*data*



إي أن العنصر الأول في المصفوفة تكون قيمته (first_array [0]=34) وبقية المواقع بالتسلسل كما في الشكل .

مثال: برنامج ندخل مصفوفة أحادية الأبعاد مكونة من ستة عناصر من شاشة التنفيذ ونطبعها.؟

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> main() {1. int i,first_arry[6]; 2.for (i=0;i<6;i++) 3.scanf("%d",& first_arry[i]) ; 4.printf("the Content of array is .\n"); 5.for (i=0;i<6;i++) 6.printf("%d\t", first_arry[i]);}	#include<iostream.h> main() { 1.int i,first_arry[6]; 2.for (i=0;i<6;i++) 3.cin>> first_arry[i] ; 4.cout<<"the Content of array is .\n"; 5.for (i=0;i<6;i++) 6.cout<< first_arry[i]<<"\t";}

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) تم تعريف متغير للعداد وتم تعريف مصفوفة أرقام حجمها ستة

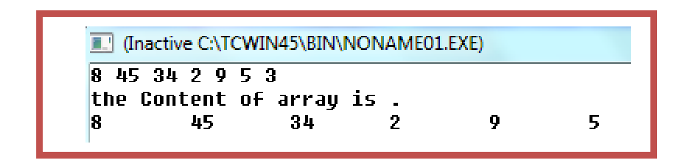
٢.خطوة رقم (٢) هوا عداد يعد من صفر إلى خمسة وكل عدة يتم طلب في خطوة (٣) إدخال عنصر جديد من المصفوفة كما هوا مبين في الشكل ، عندما يكون (i=0) فان (first_arry[i]) معناه (first_arry[0]) أي يطلب من المستخدم إدخال العنصر الأول ويستمر بطلب الإدخال إلى أخر عنصر و هو (i=5) (كما هو بالشكل بالأسفل)

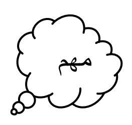


٣.خطوة رقم (٣) هناك طريقتين للقراءة أم ضغط مفتاح (enter) وإدخال عنصر جديد من عناصر المصفوفة أو ضغط المسطرة وإدخال عنصر جديد . خطوة رقم (٤) هي رسالة تقول انه سوف يتم طباعة محتويات المصفوفة

٥.خطوة رقم (٦) عداد يعد من صفر إلى الخمسة ليطبع جميع عناصر المصفوفة في الخطوة رقم (٦). أي عندما يعد العداد رقم صفر ستنفذ خطوة رقم (٦) طابعة (first_arry[0]) ثم عندما يعد العداد رقم واحد ستنفذ خطوة رقم (٦) طابعة (first_arry[1]) ثم عندما يعد العداد رقم اثنان ستنفذ خطوة رقم (٦) طابعة (first_arry[2]) ويستمر بطباعة جميع عناصر المصفوفة من محتويات أول موقع إلى محتويات أخر موقع .

وتكون شاشة التنفيذ هكذا





لو غيرنا عداد خطوة رقم(٥) وجعلناه يتناقص من خمسة إلى الصفر سوف يطبع أولا (first_arry[5]) ثم (first_arry[4]) ويستمر إلى الصفر *<u>طابعا المصفوفة بالمقلوب</u>* (من أخر عنصر إلى أول عنصر)

أي يصبح عداد خطوة رقم (٥) هكذا

كود

```
5.for (i=5;i>=0;i--)
```

ستكون شاشة التنفيذ بعد الإدخال هكذا

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)
43 54 23 7 4 34
the Content of array is .
34      4       7       23      54      43
```



أبدال بين قيم موقعين: لإبدال بين قيمة موقعين في المصفوفة نحتاج إلى متغير ثالث من نفس نوع المصفوفة حتى نخزن بهِ نتيجة احد الموقعين ثم نبدل لان في حال عدم وجود متغير ثالث لا نستطيع الإبدال وستضيع احد القيمتين

كود الإبدال بين قيمة المتغير (first_arry[5]) والمتغير (first_arry[2])

```
int item;   //هوا المتغير المؤقت الذي سنخزن به احد قيم الموقعين
Item= first_arry[5];
first_arry[5]= first_arry[2];
first_arry[2]=item;
```

مثال:برنامج ندخل مصفوفة أحادية الأبعاد مكونة من خمسة عناصر ونجمعها .؟

تحليل :خطوات الإدخال هي اعتيادية وتقريبا ثابتة في المصفوفات فمصفوفة حجمها خمسة نحتاج عداد يعد من الصفر إلى الأربعة ثم بعد الإدخال نجمع جميع عناصر المصفوفة مع بعضها

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> main() { 1.int i,array1[5],sum=0; 2.for (i=0;i<5;i++) 3.scanf("%d",& array1[i]); 4.for (i=0;i<5;i++) 5.sum=sum+array1[i]; 6.printf("sum of array item=%d",sum);}	#include<iostream.h> main() { 1.int i,array1[5],sum=0; 2.for (i=0;i<5;i++) 3.cin>> array1[i] ; 4.for (i=0;i<5;i++) 5.sum=sum+array1[i]; 6.cout<< "sum of array item="<<sum;}

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) تم تعريف متغير للعداد وتم تعريف مصفوفة أرقام حجمها خمسة ومتغير للجمع وأعطيناه صفر كقيمة ابتدائية كما قلنا سابقا يجب تصفير المتغير الجمع قبل الجمع

٢.خطوة رقم(٢ و٣) إدخال المصفوفة كما تلاحظ العداد يعد من الصفر إلى الأربعة لان حجم المصفوفة خمسة

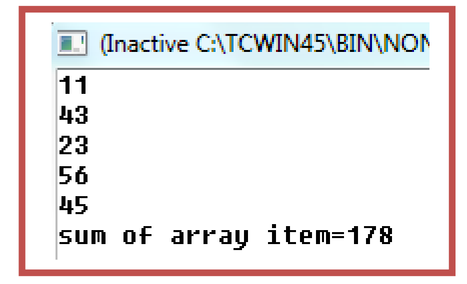
٣.خطوة رقم (٤) عداد يمر على عناصر المصفوفة عنصر عنصر لكي يجمعها مع بعضها أي عندما يكون قيمة العداد هي (i=0) سيجمع (sum=sum+array1[0]) ويستمر بالجمع مع القيم السابقة كما هي هذا الشكل

هذا الشكل هو تتبع للعمليات التي تحدث في خطوة رقم (٤) وخطوة رقم (٥)

توضيح عملية جمع في المصفوفة إذا فرضنا عناصر المدخلة هي (11,43,23,56,45) كما في شاشة التنفيذ
When i=0 sum=sum+array1[0]; → sum=0+11 →sum=11 When i=1 sum=sum+array1[1]; → sum=11+43 →sum=54 When i=2 sum=sum+array1[2]; → sum=54+23 →sum=77 When i=3 sum=sum+array1[3]; → sum=77+56 →sum=133 When i=4 sum=sum+array1[4]; → sum=133+45 →sum= 178

لو تلاحظ كيف يجمع نتائج الجمع السابقة مع العناصر الجديدة.....!

٤.خطوة رقم (٦) يطبع نتيجة الجمع



مثال:برنامج ندخل مصفوفة أحادية الأبعاد مكونة من سبعة عناصر جد اكبر رقم.؟

تحليل :خطوات الإدخال هي اعتيادية وتقريبا ثابتة في المصفوفات فمصفوفة حجمها سبعة نحتاج عداد يعد من الصفر إلى ستة. ثم بعد الإدخال نجد اكبر رقم بين عناصر المصفوفة كيف.؟ نسند قيمة أول عنصر في المصفوفة لمتغير وثم نقارن قيمة هذا المتغير مع بقية العناصر أي عنصر في المصفوفة نجد أن قيمته اكبر من قيمة متغيرنا نبدل قيمة متغيرنا بقيمة عنصر المصفوفة ونستمر حتى النهاية وكل ما وجد متغيرنا قيمة أعلى منه أخذها وإذا اقل منه لاتهمه ويستمر إلى النهاية ويكون في التالي حاملا أعلى قيمة.

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
main()
{ 1.int i,array1[7],max;
2.for (i=0;i<7;i++)
3.scanf("%d",& array1[i]) ;
4.max=array1[0];
5.for (i=0;i<7;i++)
6.if (array1[i] > max )
7.max=array1[i];
8.printf( "max number in array1 is=%d",max);}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
main()
{ 1.int i,array1[7],max;
2.for (i=0;i<7;i++)
3.cin>>   array1[i] ;
4.max=array1[0];
5.for (i=0;i<7;i++)
6.if (array1[i] > max )
7.max=array1[i];
8.cout<< "max number in array1 is="<<max;}
```

وهذا توضيح لما سيحصل في خطوات رقم (٥ و٦و٧)

جعلت الخطوات التي تنفذ ذو لون عميق والتي لا تنفذ ذات لون رفيع

توضيح (٥ و٦و٧) إذا فرضنا العناصر المدخلة هي (11,32,22,32,43,31,23) كما في شاشة التنفيذ

4. max=array1[0]; → max=11

5.When i=0

6. (array1[0]=11) ليست اصغر من (max=11) هذه الخطوة لا تحقق الشرط لان قيمة المتغير

7. لا تنفذ هذه الخطوة إذا لم يتحقق الشرط في خطوة (٦)

5.When i=1

6. (array1[1]=32) اصغر من (max=11) هذه الخطوة تحقق الشرط لان قيمة المتغير

7.max =array1[1] → max=32 //اخذ المتغير قيمة جديدة اكبر منه لتصبح قيمته ٣٢

5.When i=2

6. (array1[2]=22) ليست اصغر من (max=32) هذه الخطوة لا تحقق الشرط لان قيمة المتغير

7. لا تنفذ هذه الخطوة إذا لم يتحقق الشرط في خطوة (٦)

5.When i=3

6. (array1[3]=32) ليست اصغر من (max=32) هذه الخطوة لا تحقق الشرط لان قيمة المتغير

7. لا تنفذ هذه الخطوة إذا لم يتحقق الشرط في خطوة (٦)

5.When i=4

6. (array1[4]=43) اصغر من (max=32) هذه الخطوة تحقق الشرط لان قيمة المتغير

7.max =array1[4] → max=43 //اخذ المتغير قيمة جديدة اكبر منه لتصبح قيمته ٤٣

5.When i=5

6. (array1[5]=31) ليست اصغر من (max=43) هذه الخطوة لا تحقق الشرط لان قيمة المتغير

7. لا تنفذ هذه الخطوة إذا لم يتحقق الشرط في خطوة (٦)

5.When i=6

6. (array1[6]=23) ليست اصغر من (max=43) هذه الخطوة لا تحقق الشرط لان قيمة المتغير

7. لا تنفذ هذه الخطوة إذا لم يتحقق الشرط في خطوة (٦)

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) تم تعريف متغير للعداد وتم تعريف مصفوفة أرقام حجمها سبعة ومتغير لخزن اكبر رقم وخطوة رقم (٢ و٣) هي إدخال للمصفوفة

٢.خطوة رقم (٤) سندنا قيمة أول موقع إلى متغير (max) حتى نقارنه مع بقية المواقع حتى أي قيمة تكون اكبر منه في المقارنة نبدلها بقيمة (max) حتى نحصل على اكبر قيمة.

٣.خطوة رقم (٥)عداد يمر على جميع عناصر المصفوفة لكي نقارن في خطوة رقم (٦) عناصر المصفوفة بقيمة المتغير ومتى ما كان احد عناصر المصفوفة قيمته اكبر نبدل قيمة (max) في خطوة رقم (٧) بالقيمة الأكبر منه

لو تلاحظ أن قيمة الموقع الخامس هي اكبر قيمة من بين القيم (شاهد التوضيح وكيفية تغير قيمة (max)

Array1[0]	Array1[1]	Array1[2]	Array1[3]	Array1[4]	Array1[5]	Array1[6]	تغير قيمة المتغير (max) عند مقارنته
11	*32*	*22*	*32*	*43*	*31*	*23*	
Max=11	*Max=32*	*Max=32*	*Max=32*	*Max=43*	*Max=43*	*Max=43*	

*

٤.خطوة رقم (٨) يطبع اكبر رقم ←

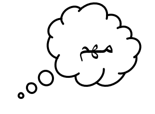
```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME0
11
32
22
32
43
31
23
max number in array1 is=43
```

مهم

لو أردنا إيجاد اصغر رقم في المصفوفة فقط نبدل الشرط في الخطوة رقم (٦) إلى اصغر هكذا

كود
```
6.if (array1[i] < max )
```

وطريقة التتبع هنا كلما يجد رقم في المصفوفة اصغر من قيمة المتغير يسند المتغير للقيمة الأصغر



لو أردنا ضرب كل عنصر من عناصر المصفوفة في (٢)

كود
```
array1[i]=2*  array1[i];
```

كأنما نقول قيمة العنصر الجديد تساوي قيمته القديمة مضروبة في (٢)

وكذالك بقية العمليات الرياضية تعامل نفس الطريقة كالقسمة. مثلا نقسم كل عنصر على ٤

كود
array1[i]= array1[i] /4;

ولا توضع فقط هذه الجملة وحدها يجب وضع قبلها عداد يمر على جميع عناصر المصفوفة لكي يقسم جميع العناصر عنصر عنصر لو تلاحظ خطوة رقم (٢) وخطوة رقم (٣) في المثال التالي.

مثال: مصفوفة من خمسة عناصر إضافة قيمة خمسة لكل عنصر في المصفوفة

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> main() { 1.int i,array1[5]={10,15,30,32,21}; 2.for (i=0;i<5;i++) {3. array1[i]= array1[i]+5; 4.printf("%d\t", array1[i]);} }	#include<iostream.h> main() { 1.int i,array1[5]={10,15,30,32,21}; 2.for (i=0;i<5;i++) {3. array1[i]= array1[i]+5; 4.cout<< array1[i]<<"\t";} }

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٣) نضيف فيها قيمة خمسة لكل عنصر من عناصر المصفوفة

لو كان قيمة العداد هي (i=3) فيكون تنفيذ الخطوة رقم (٣) هكذا
array1[3]= array1[3]+5; → array1[3]=32+5 → array1[3]=37

٢.وضعنا خطوة رقم (٤) داخل قوس العبارة التكرارية حتى يطبع مباشرة قيمة كل موقع بعد الإضافة .

ترتيب عناصر المصفوفات:

ترتيب الأرقام أو الأحرف تصاعديا أو تنازليا يكون بمقارنة كل عنصر من عناصر المصفوفة مع العناصر الذي تليه في المصفوفة فعلى سبيل المثال إذا أردنا ترتيب العناصر تصاعديا فنقارن كل عنصر في المصفوفة بالعناصر الذي تليه فإذا وجدنا رقم اقل من قيمة العنصر نبدل بين العنصريين (مثلا إذا كان array[0]=50,array[3]=2) فعند البدء المقارنة نجد القيمة في الموقع الرابع من المصفوفة هو (٢) وفي الموقع الأول هو (٥٠) وقيمة الموقع الرابع اقل لذالك سنبدل قيمة الموقع الرابع بقيمة الموقع الأول ونقارن بقية المواقع بقيمة الموقع الأول الجديدة وهو أصبح (٥٠) ونستمر بالإبدال إلى أن نصل في المقارنة إلى أخر رقم بالمصفوفة ثم نأخذ ثاني عنصر بالمصفوفة ونقارنه ببقية العناصر ثم الثالث إلى إن نصل إلى أخر عنصر نجد المصفوفة مرتبة وشاهد هذه خطوات تفصيلية للترتيب

لنفرض أن لدينا مصفوفة من خمسة عناصر ونريد ترتيبها تصاعديا وكانت القيم المخزنة بالمصفوفة كما في الشكل

array[0]	array[1]	array[2]	array[3]	array[4]
45	42	85	6	64

مهم

عند الترتيب التصاعدي نضع الرقم الاقل الى الامام والاعلى الى الخلف في المقارنة والتنازلي بالعكس

للترتيب كما قلنا نقارن كل موقع بجميع المواقع التي تليه هكذا..؟

١.مقارنة الموقع الأول ببقية المواقع التي تليه:

١.مقارنة من الموقع الأول مع الموقع الثاني

array[0]	array[1]	array[2]	array[3]	array[4]
45	42	85	6	64

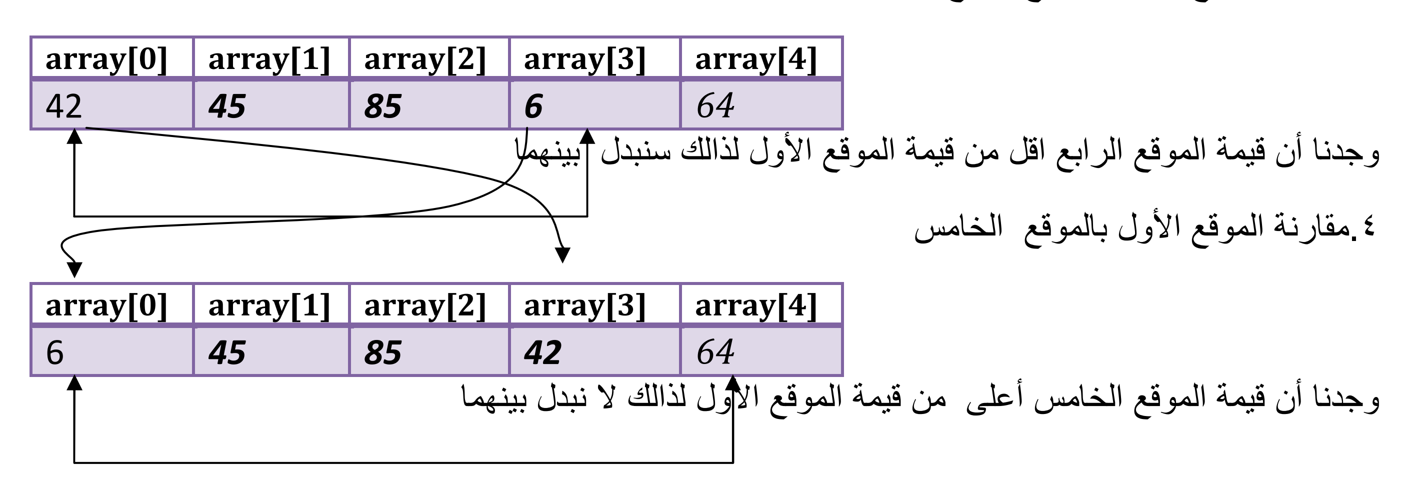
وجدنا إن قيمة الموقع الثاني اقل من قيمة الموقع الأول لذالك سنبدل بينهما

٢.مقارنة الموقع الأول بالموقع الثالث

array[0]	array[1]	array[2]	array[3]	array[4]
42	45	85	6	64

وجدنا إن قيمة الموقع الثالث أعلى من قيمة الموقع الأول لذالك لا نبدل بينها

٣.مقارنة الموقع الأول بالموقع الرابع



array[0]	array[1]	array[2]	array[3]	array[4]
42	45	85	6	64

وجدنا أن قيمة الموقع الرابع اقل من قيمة الموقع الأول لذالك سنبدل بينهما

٤.مقارنة الموقع الأول بالموقع الخامس

array[0]	array[1]	array[2]	array[3]	array[4]
6	45	85	42	64

وجدنا أن قيمة الموقع الخامس أعلى من قيمة الموقع الأول لذالك لا نبدل بينهما

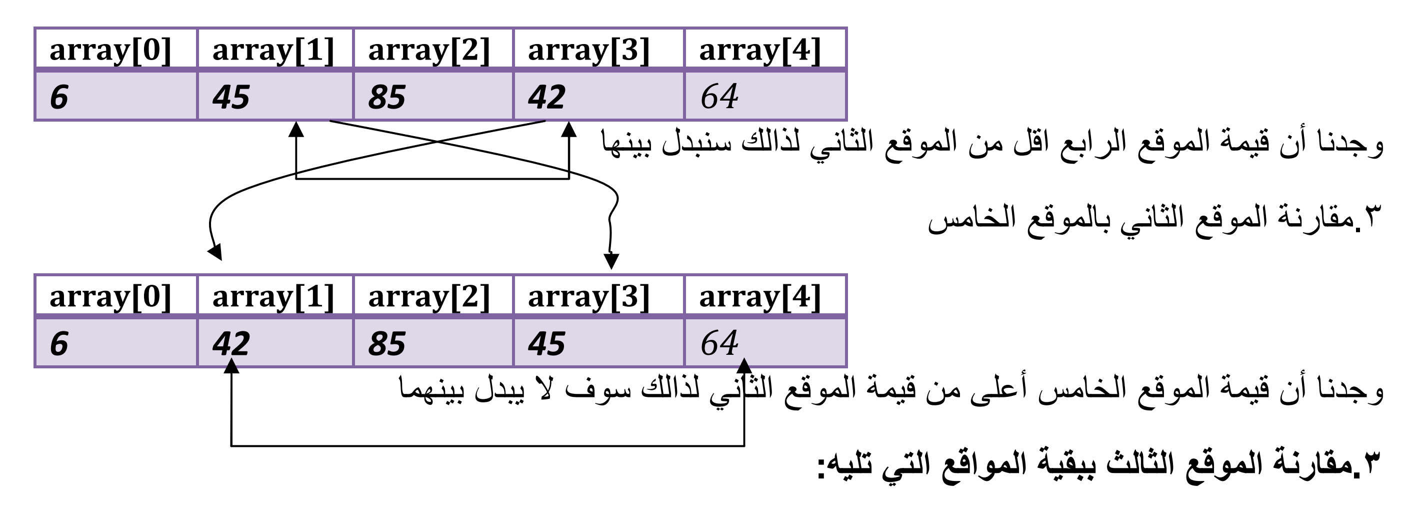
٢.مقارنة الموقع الثاني ببقية المواقع التي تليه:

١.مقارنة بين الموقع الثاني مع الموقع الثالث

array[0]	array[1]	array[2]	array[3]	array[4]
6	45	85	42	64

وجدنا أن قيمة الموقع الثالث أعلى من الثاني لذالك سوف لا يبدل بينهما.

٢.مقارنة الموقع الثاني مع الموقع الرابع



array[0]	array[1]	array[2]	array[3]	array[4]
6	45	85	42	64

وجدنا أن قيمة الموقع الرابع اقل من الموقع الثاني لذالك سنبدل بينها

٣.مقارنة الموقع الثاني بالموقع الخامس

array[0]	array[1]	array[2]	array[3]	array[4]
6	42	85	45	64

وجدنا أن قيمة الموقع الخامس أعلى من قيمة الموقع الثاني لذالك سوف لا يبدل بينهما

٣.مقارنة الموقع الثالث ببقية المواقع التي تليه:

١.مقارنة الموقع الثالث بالموقع الرابع

array[0]	array[1]	array[2]	array[3]	array[4]
6	42	85	45	64

وجدنا قيمة الموقع الرابع اقل من قيمة الموقع الثالث لذالك سنبدل بينهما

٢.مقارنة الموقع الثالث بالموقع الخامس

array[0]	array[1]	array[2]	array[3]	array[4]
6	42	45	85	64

وجنا قيمة الموقع الخامس اقل من قيمة الموقع الرابع لذالك سنبدل بينهما

٣.مقارنة الموقع الرابع ببقية المواقع التي تليه: يقارن فقط بالموقع الخامس لأنه أخر موقع وسنجد أن قيمة الموقع الخامس اقل من قيمة الموقع الرابع لذالك سنبدل بينهما

array[0]	array[1]	array[2]	array[3]	array[4]
6	42	45	85	64

قيمة الموقع الخامس اقل من قيمة الموقع الرابع لذا سنبدل بينهما وستصبح المصفوفة مرتبة بشكل التالي

array[0]	array[1]	array[2]	array[3]	array[4]
6	42	45	64	85

ألان لنحول الكلام الذي كتباه والمخططات إلى مثال

مثال: برنامج لترتيب عناصر المصفوفة يدخلها المستخدم تصاعديا..؟

تحليل:كيف نرتب برمجيا؟علمنا انه بالترتيب نقارن كل موقع بجميع المواقع التي تليه لذالك سنحتاج إلى عدادان الأول خاص بالمرور على كل موقع مرة واحدة وعداد داخلي يقارن كل عنصر مرة عليه العداد الخارجي بجميع العناصر التي تليه في المصفوفة وأينما وجد رقم اقل منه يبدل بينهما.

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
 int main()
 {1.int array[5],i,j;
2. int item=0;
 3.printf("Here is the Array befor sorted enter it\n") ;
4. for (i=0;i<5;i++)
 5.scanf("%d",&array[i]) ;
6. for (  i=0;i<5-1;i++)
 7.for ( j=i; j<5;j++)
 8.if (array[j] <array[i]){
  9.item =array[j];
 10.array[j]=array[i];
11. array[i]= item ;}
 12. printf("Here is the Array after sorted\n");
 13.for (i=0;i<5;i++)
 14.printf("%d\n",array[i]);}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
 int main()
 {1.int array[5],i,j;
2. int item=0;
3.cout<<"Here is the Array befor sorted enter it\n";
4. for (i=0;i<5;i++)
 5.cin>>array[i] ;
6. for (  i=0;i<5-1;i++)
 7.for ( j=i; j<5;j++)
 8.if (array[j] <array[i]){
  9.item =array[j];
 10.array[j]=array[i];
11. array[i]= item ;}
 12.cout<<"Here is the Array after sorted\n";
 13.for (i=0;i<5;i++)
 14.cout<<array[i]<<"\n";}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) عرفنا مصفوفة حجمها خمسة ومتغير للعداد الخارجي (i) ومتغير أخر للعداد الداخلي (j)

٢.خطوة رقم (٢) عرفنا متغير لتخزين قيمة احد المتغيرين عند الإبدال لكي لا تضيع قيمة احدهما

٣.خطوة رقم (٣) هي رسالة طباعيه تطلب من المستخدم إدخال المصفوفة وخطوة رقم (٤ و ٥)قراءة المصفوفة

٤.خطوة رقم (٦) هوا عداد خارجي يبدأ بالعد من الصفر إلى الموقع القبل الأخير لكي يرتبهم ولا يعد الموقع الأخير لان الموقع الأخير مرتب أصلا من قبل الخطوة التي تسبقه لذالك نرى شرط التوقف في العداد هو(i<5-1).
أي في كل عدة لهذا العداد تتكرر الخطوات رقم (٧ و٨و٩و١٠و١١)

٥.خطوة رقم (٧) هوا عداد يبدأ بالعد من قيمة العداد الخارجي إلى أربعة أي إذا عد العداد الخارجي صفر سيعد العداد الداخلي من صفر إلى أربعة لكي يقارن الموقع الأول بجميع المواقع التي تليه. وإذا عد العداد الخارجي واحد سيعد العداد الداخلي من واحد إلى أربعة لكي يقارن المواقع الثاني بجميع المواقع التي تليه ويستمر إلى موقع الرابع

٦.خطوة رقم (٨) هوا شرط أذا كان قيمة العنصر اقل من قيمة احد المواقع التي تليه يبدل بينهم في خطوة رقم (٩ و١٠و١١)

٧.خطوات رقم (١٢و١٣و١٤) هوا عملية طباعة للمصفوفة بعد الترتيب هكذا

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)
Here is the Array befor sorted enter it
45
42
85
6
64
Here is the Array after sorted
6
42
45
64
85
```

القيمة الوسطية بعد الترتيب تقع منتصف عناصر المصفوفة وبما إن حجم مصفوفتنا خمسة فالقيمة الوسطية هي الموقع الثالث أي (array[2])



لو أردنا ترتيب المصفوفة تنازليا نفس الطريقة فقط نبدل الشرط في خطوة رقم (٨) إلى

كود
```
8.if (array[j] >array[i])
```



لو أردنا ترتيب فقط المواقع الثلاث الأولى ولاتهمنا البقية فقط نغير شرط التوقف في خطوة رقم (٦ و٧) نبدل رقم خمسة ب ثلاثة هكذا (وضعنا ثلاثة عند شرط التوقف لكي يرتب فقط الموقع الثلاثة الأولى)

كود
```
6. for (  i=0;i<3-1;i++)
 7.for ( j=i; j<3;j++)
```



لو أردنا ترتيب المواقع الزوجية في المصفوفة ترتيبا تصاعديا فقط نغير هاتان الخطوتان

كود
```
6. for (  i=0;i<5-1;i=i+2)
 7.for ( j=i; j<5;j=j+2)
```

مثال: برنامج لمعرفة هل الرقم متناظر (أي يقرأ من الجهتين) **ويكون عدد الأرقام خمسة مثلا ١٢٣٢١**

تحليل:لكي نعرف هل الرقم متناظر هنا في مصفوفة خماسية يجب أن يساوي محتويات الموقع الأول محتويات الموقع الخامس والثاني يساوي الرابع **(المثال التالي ليس يتحقق فقط من تناظر الأرقام بل الحروف أيضا)**

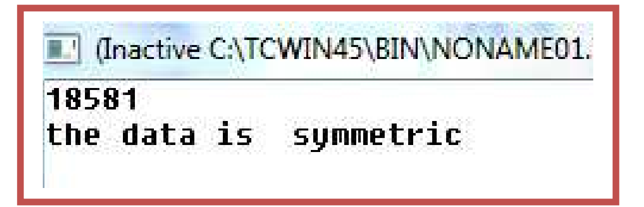
البرمجة بلغة c++	البرمجة بلغة c
#include<iostream.h>	#include<stdio.h>
#include<conio.h>	#include<conio.h>
main()	main()
{1.int i, bol=0, a[5];	{1.int i, bol=0, a[5];
2.for(i=0;i<5;i++)	2.for(i=0;i<5;i++)
3.a[i]=getche();	3.a[i]=getche();
4.for(i=0;i<5;i++)	4.for(i=0;i<5;i++)
5.if(a[i]!= a[5-i-1])	5.if(a[i]!= a[5-i-1])
6.bol=1;	6.bol=1;
7. if(bol==0)	7. if(bol==0)
8. cout<<"\nthe data is symmetric";	8. printf("\nthe data is symmetric");
9.else	9.else
10.cout<<"\nthe data is no symmetric";}	10.printf("\nthe data is no symmetric");}

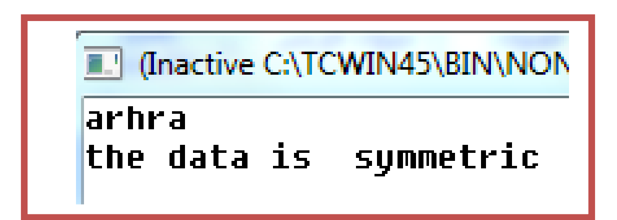
توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٣) هي دالة لإدخال حرف وليس رقم ورغم أنهما ستدخل بشكل حرف ومداخلاتنا قد تكون أرقام فلا يهم ففي المقارنة فبدلا ما يقارن الرقم (١) يقارن الاسكي كود له أي (٥٠) فلا يضر لكن للجمالية استخدمنا هذه الدالة

٢.خطوة رقم (٥) يقارن العناصر الأول بالأخر والثاني بالقبل الأخير و هكذا مادام متساويين يكون المتغير (bol=0) فإذا كانا غير متساويين ويتحقق شرط خطوة رقم (٥) وينفذ خطوة (٦) ستتحول قيمته إلى واحد

٣.خطوة رقم (٧) يتحقق من قيمة المتغير (bol) إذا بقت ثابتة حسب تعريفها طبع رسالة إن الرقم متناظر وإذا تغيرت إلى واحد يطبع رسالة أن الرقم غير متناظر





مثال: مصفوفة حجمها (٥) اسمها (a) ضع العناصر الزوجية لها في مصفوفة (b) والأعداد الفردية في (c)

تحليل: الموضوع بسيط جدا ليدك ثلاث مصفوفات نفس الحجم أو بالأحرى نفس حجم المصفوفة (a) لأنها قد تكون جميع الإعداد فردية أو زوجية.وبعد أن ندخل المصفوفة (a) نكون شرط إذا كان عددها فردي نضعه في (c) وإذا كلن زوجي نضعها في (b) ولكل مصفوفة عداد خاص بها.

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> main() {1.int count_a, count_b=0, count_c=0,a[5],b[5], c[5]; 2.for(count_a=0; count_a<5; count_a++) 3.scanf("%d",&a[count_a]); 4.for(count_a=0; count_a<5; count_a++) 5.if (a[count_a] %2==0) {6.b[count_b]=a[count_a]; 7.count_b= count_b+1;} 8.else {9.c[count_c]=a[count_a]; 10.count_c= count_c+1;} 11.printf("items in array b is\n"); 12.for(count_a=0; count_a< count_b; count_a++) 13.printf("%d\t", b[count_a]); 14. printf("\nitems in array c is\n"); 15.for(count_a=0; count_a< count_c; count_a++) 16. printf("%d\t", c[count_a]);}	#include<iostream.h> main() {1.int count_a, count_b=0, count_c=0,a[5],b[5], c[5]; 2.for(count_a=0; count_a<5; count_a++) 3.cin>>a[count_a]; 4.for(count_a=0; count_a<5; count_a++) 5.if (a[count_a] %2==0) {6.b[count_b]=a[count_a]; 7.count_b= count_b+1;} 8.else {9.c[count_c]=a[count_a]; 10.count_c= count_c+1;} 11.cout<<"items in array b is\n"; 12.for(count_a=0; count_a< count_b; count_a++) 13.cout<< b[count_a]<<"\t"; 14.cout<<"\nitems in array c is\n"; 15.for(count_a=0; count_a< count_c; count_a++) 16.cout<< c[count_a]<<"\t";}

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) عرفنا عداد للمصفوفة (a) وهو (count_a) و عداد للمصفوفة (b) وهو (count_b) و عداد للمصفوفة (c) وهو (count_c) وعرفنا المصفوفات بنفس الأحجام

٢.خطوة رقم (٢و٣) هي قراءة للمصفوفة (a) من شاشة التنفيذ

٣.خطوة رقم (٤) هوا عداد لاختبار عناصر المصفوفة (a) تتبعه الخطوات رقم (11—5) كلها داخله التكرار

٤.خطوة رقم (٥) هوا شرط التحقق إذا كان رقم المصفوفة زوجية سيوضع في مصفوفة (b) في خطوة رقم (٦) ونزود عداد هذه المصفوفة في خطوة رقم (٧) (لكل مصفوفة عدادها لكي نميز بينهم بالإضافة حتى تكون الإضافة صحيحة)

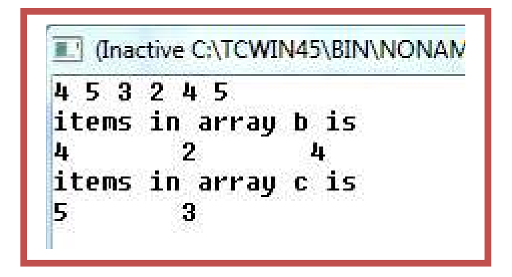
٥. خطوة رقم (٨) هوا شرط التحقق إذا لم يكون رقم المصفوفة زوجي سيوضع في مصفوفة (c) في خطوة رقم (9) ونزيد عداد هذه المصفوفة في خطوة رقم (10) (لكل مصفوفة عدادها لكي نميز بينهم بالإضافة حتى تكون الإضافة صحيحة)

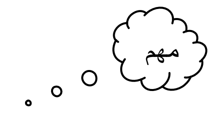
مهم

٦.خطوة رقم (١٢) هو عداد يبدأ بالصفر وينتهي بأقل من عداد المصفوفة (b) لكي نطبع فقط المواقع التي تحتوي على عناصر في هذه المصفوفة ولانطبع المواقع الفارغة اعتمادا على عدادها الذي يزداد بعد كل إضافة في خطوة رقم (7)

٧. خطوة رقم (١٥) هو عداد يبدأ بالصفر وينتهي بأقل من عداد المصفوفة (c) لكي نطبع فقط المواقع التي تحتوي على عناصر في هذه المصفوفة ولانطبع المواقع الفارغة اعتمادا على عدادها الذي يزداد بعد كل إضافة في خطوة رقم (١٠)

هذا ما سيظهر في شاشة التنفيذ



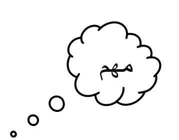


من ألان فصاعدا متى ما قال لك قسم عناصر مصفوفة إلى مصفوفتين استخدم نفس هذا الأسلوب فقط الشرط في خطوة رقم خمسة يتغير أو تغير أخر بسيط لكن تبقى الهيكلية تقريبا نفسها........!

المصفوفات ثنائية الأبعاد:

لا تختلف المصفوفات الثنائية كثيرا عن المصفوفة أحادية الإبعاد .تختلف فقط في العنونة فبدلا من (index) واحد نستخدم اثنان واحد للصفوف وأخر للأعمدة (مثلا مصفوفة (3*2) أي مكونة من ثلاث صفوف وعموديين)

شكل مصفوفة (3*2)	عمود 0	عمود 1
صف 0	(0,0)	**(0,1)**
صف 1	(1,0)	**(1,1)**
صف 2	(2,0)	**(2,1)**



العنونة تكون (رقم العمود ،رقم الصف) وان العنونة الأعمدة والصفوف تبدأ من **الصفر** وليس من الواحد أي لو أردنا الوصول إلى عنصر في الصف الثاني العمود الأول تكون عنونه (1,0).
والمصفوفة الثنائية أيضا مجموعة خلايا متتالية في الذاكرة تحجز لغرض خزن معلومات معينة في داخلها كأن نخزن في داخلها أرقام أو أحرف وتبقى هذه القيم مخزنة داخل المصفوفة حتى نغلق البرنامج إذا لم نغيرها داخل البرنامج.
المصفوفات الثنائية: يجب الإعلان عن عدد المواقع التي نحتاجها في العمل في بداية البرنامج حتى يحجزها المترجم للمصفوفة ولا يخزن قيم أخرى داخل هذه المواقع تبقى محجوزة فقط لعناصر المصفوفة ويكون الإعلان عليها هكذا

هيكلية

```
Trype of array   arrrayname[row,columns]
```

- ***(arrrayname)*** *هوا اسم المصفوفة التي سنتعامل معه في البرنامج أي* اسم ممكن
- **(row)** هو عدد صفوف المصفوفة ، **(columns)** هو عدد الأعمدة لأننا نتعامل مع مصفوفة ثنائية الإبعاد
- **(array of Trype)** هو نوع المصفوفة التي سوف نعرفها قد تكون حرفية أو رقمية .**لو عرفنا مصفوفة من نوع (integer) جميع عناصرها تكون (integer) ولا يجوز تخزين أحرف في داخلها**

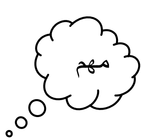
مثال:تعريف مصفوفة من نوع (integer) حجمها (3*2) واسمها (first_array).

هيكلية

```
int   first_array [3][2];
```

لنرسم المصفوفة هذه ذات حجم ثلاث صفوف وعمودان

شكل مصفوفة (3*2)	عمود 0	عمود 1
صف 0	**first_array [0][0]**	**first_array [0][1]**
صف 1	**first_array [1][0]**	**first_array [1][1]**
صف 2	**first_array [2][0]**	**first_array [2][1]**

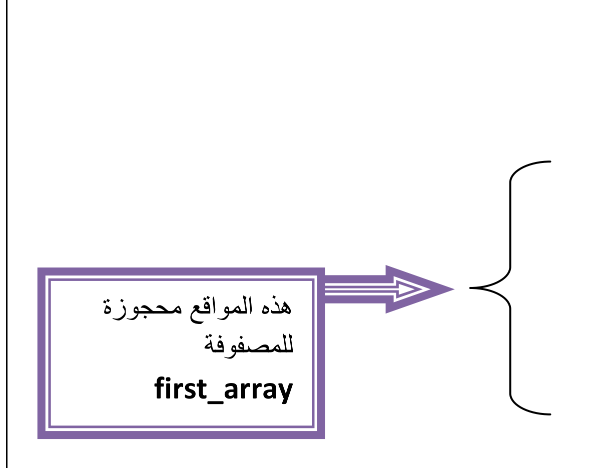


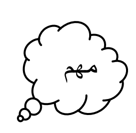
كما تلاحظ في العنونة كيف تكون: عمود رقم (0) وهو العمود الأول وعمود رقم (1) وهو العمود الثاني وصف رقم (0) وهو الصف الأول و صف رقم (1) وهو الصف الثاني و صف رقم (2) وهو الصف الثالث.

وتخزين هذه العناصر في الذاكرة يكون نفس طريقة تخزين المصفوفة الأحادية لكن هنا يخزن صف وبعده صف أخر بالتسلسل إلى أن تنتهي الصفوف.

لنفرض أن تخزين أول عنصر في المصفوفة بدء بموقع (18126) ويكون شكل مواقع الذاكرة هكذا

مواقع خلايا الذاكرة		
مواقع عناصر المصفوفة	الموقع	محتواه
	18125	***data***
first_array [0][0]	***18126***	
first_array [0][1]	***18127***	
first_array [1][0]	***18128***	
first_array [1][1]	***18129***	
first_array [2][0]	***18130***	
first_array [2][1]	***18131***	
	18132	*data*





لو تلاحظ أن أول عنصر للمصفوفة وهو **(first_array [0][0])** يحجز الموقع *(18126) وتخزن فيه قيمة أول عنصر ويليه بقية العناصر بالتتالي أي* **(first_array [0][1])** يحجز الموقع *(18127)* وبالتتالي....؟

عنونة عناصر المصفوفة تبدأ من الصفر للصف والعمود كما تلاحظ أول موقع بالمصفوفة هو **(first_array [0][0])**

هيكلية
first_array [index_row][index_columns]

- **(index_row)** هو عنوان الصف الذي نريد أن نصل إليه ويمثل دائما بالمتغير (i).
- **(index_columns)** هو عنوان العمود الذي نريد أن نصل إليه ويمثل دائما بالمتغير (j).

مثال:لو أردنا وضع (79) في المصفوفة في الصف الثاني العمود الأول نكتب هكذا

هيكلية
first_array [1][0]=79;

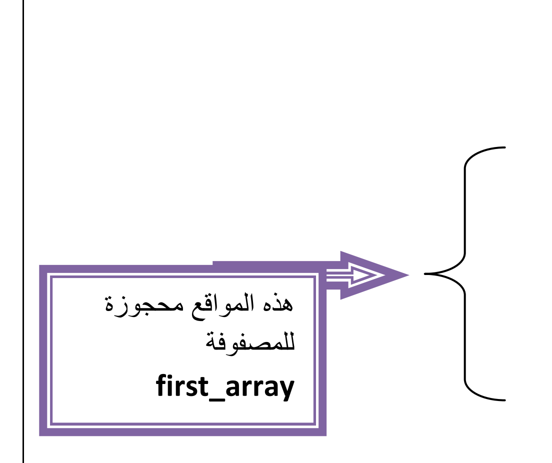
لو تلاحظ أن **(**index_row=**1)** وليس (2) لأنه كما قلنا **تسلسل صفوف المصفوفة تبدأ من الصفر وليس من الواحد** أي الصف الثاني في الحقيقة هوا صف رقم واحد في البرمجة ولاحظ المخطط في الصفحة السابقة

لو تلاحظ أن **(**index_columns=**0)** وليس (1) لأنه كما قلنا **تسلسل صفوف المصفوفة تبدأ من الصفر وليس من الواحد** أي العمود الأول في الحقيقة هوا عمود رقم صفر في البرمجة ولاحظ المخطط في الصفحة السابقة

لذالك بعد أن وضعنا رقم (79) بالموقع الثالث يصبح شكل المصفوفة في مواقع الذاكرة هكذا

مواقع خلايا الذاكرة		
مواقع عناصر المصفوفة	الموقع	محتواه
	18125	***data***
first_array [0][0]	***18126***	
first_array [0][1]	***18127***	
first_array [1][0]	***18128***	*79*
first_array [1][1]	***18129***	
first_array [2][0]	***18130***	
first_array [2][1]	***18131***	
	18132	*data*

محتويات الموقع بعد الإضافة



لو أردنا طباعة محتويات الصف الثالث العمود الثاني

C++ — الكود بلغة

```
Cout<< first_array [2][1];
```

C — الكود بلغة

```
Printf("%d", first_array [2][1]);
```

لو أردنا تعريف مصفوفة من نوع float نفس طريقة مصفوفة السابقة وكذالك بقية الأنواع

هيكلية

```
float   first_array [5][3];
```

نستطيع أعطاء عناصر المصفوفة قيم وقت التعريف هكذا

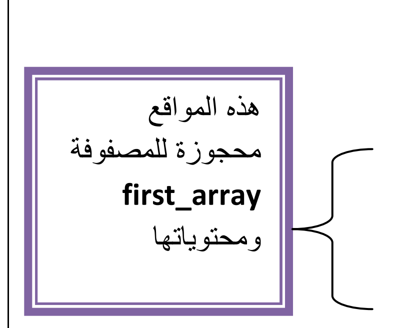
هيكلية

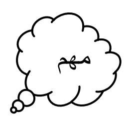
```
int   first_array [2][2]={{34,26},{43,23} };
```

فيكون شكل المصفوفة في مقطع الذاكرة و هي مخزن فيها العناصر هكذا

مواقع خلايا الذاكرة		
مواقع عناصر المصفوفة	الموقع	محتواه
	18125	***data***
first_array [0][0]	***18126***	*34*
first_array [0][1]	***18127***	*26*
first_array [1][0]	***18128***	*43*
first_array [1][1]	***18129***	*23*

إعطاء قيم لعناصر المصفوفة وقت التعريف يكون بوضع عناصر كل صف بين قوسين ووضع فارزة بين كل صفيين

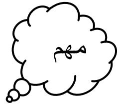




لو أردنا وضع رقم معين في جميع مواقع عناصر المصفوفة وقت التعريف نكتب هكذا
مثلا إذا أردنا وضع رقم صفر في جميع مواقع مصفوفة حجمها (٢*٢)

هيكلية

```
int   first_array [2][2]={0 };
```



تعريف وإدخال المصفوفة الثنائية: هذه الخطوات ثابتة في تعريف وإدخال أي مصفوفة ثنائية لا تتغير ابد
مثال: مصفوفة حجمها (3*4) تعريفها وإدخالها

الكود بالغة C

```
1.int  first_arry[4][3];
2.for (i=0;i<4;i++)
3.for (j=0;j<3;j++)
4.scanf("%d",&  first_arry[i][j]) ;
```

الكود بالغة C++

```
1.int  first_arry[4][3];
2.for (i=0;i<4;i++)
3.for (j=0;j<3;j++)
4.cin>>  first_arry[i][j] ;
```

الذي يتغير بين سؤال وأخر فقط المكتوب بخط عريض .

١.في خطوة رقم (١) عرفنا نوع المصفوفة ممكن أن يتبدل نوعها حسب الطلب وحجمها حسب السؤال قال في السؤال (3*4) فكونا مصفوفة عدد صفوفها أربعة وعدد الأعمدة ثلاثة

٢.خطوة رقم (٢) فقط شرط عدد الصفوف يتبدل هنا أربع صفوف كتبنا اصغر من أربعة وإذا خمسة نكتب اصغر من خمسة وكذالك بقية الأرقام

٣.خطوة رقم (٢) فقط شرط عدد الأعمدة يتبدل هنا ثلاث أعمدة كتبنا اصغر من ثلاثة وإذا أربعة نكتب اصغر من أربعة وكذالك بقية الأرقام

٤.خطوة الإدخال أيضا تبقى ثابتة يدخل صف صف بالتسلسل

لحل أي سؤال يتعلق بالمصفوفات الثنائية نرسمها أولا قبل الحل فلو جاء على سبيل المثال في السؤال مصفوفة حجمها (5*5) نرسم هذه المصفوفة أولا هكذا

القطر الرئيسي

(0,0)	(0,1)	(0,2)	(0,3)	(0,4)
(1,0)	**(1,1)**	**(1,2)**	**(1,3)**	(1,4)
(2,0)	**(2,1)**	**(2,2)**	**(2,3)**	(2,4)
(3,0)	**(3,1)**	**(3,2)**	**(3,3)**	(3,4)
(4,0)	**(4,1)**	**(4,2)**	**(4,3)**	(4,4)

ألان نستطيع حل جميع الأسئلة عن المصفوفة هذه فعلى سبيل المثال **لو قال جد عناصر القطر الرئيسي** وهو الذي نحن واضعون خط عليه وهو منصف المصفوفة ما الذي يمكننا من تميزه عن غيره من الصفوف ؟؟
الذي يميز عناصر القطر الرئيسي عن غيره من العناصر في المصفوفة هو **قيمة الصف تساوي قيمة العمود** لاحظ القيم **((0,0),(1,1),(2,2),(3,3) ,(4,4)** فيكون الشرط هو ثابت في كل مصفوفة نريد إيجاد قطر الرئيسي.

البرمجة

```
If(i==j)
// print the diagonal  هنا نقوم  بطباعة العناصر المصفوفة في قطر الرئيسي
```

قيمة (i) هي عنوان الصف وقيمة (j) هي عنوان العمود

** الحصول على عناصر القطر الثانوي

(0,0)	(0,1)	(0,2)	(0,3)	(0,4)
(1,0)	**(1,1)**	**(1,2)**	**(1,3)**	(1,4)
(2,0)	**(2,1)**	**(2,2)**	**(2,3)**	(2,4)
(3,0)	**(3,1)**	**(3,2)**	**(3,3)**	(3,4)
(4,0)	**(4,1)**	**(4,2)**	**(4,3)**	(4,4)

القطر الثانوي

الذي يميز عناصر القطر الثانوي عن غيرها من العناصر في المصفوفة أن قيمة الصف عند جمعها بقيمة العمود تساوي أربعة لاحظ **(4=4+0),(4=3+1),(3=2+2),(4=1+3),(4=0+4)** فعلا حاصل جمع رقم الصف مع رقم العمود في القطر الثانوي يساوي أربعة لكن يختلف من مصفوفة إلى أخرى هذه القيمة الجمع حسب إبعاد المصفوفة أنت ارسم المصفوفة حسب حجمها وستجد العلاقة كما وجدناها نحن ألان .فيكون الشرط هكذا و هو غير ثابتة قيمة الأربعة

البرمجة

```
If(i+j=4)
```

**الحصول على العناصر فوق القطر الرئيسي

العناصر فوق القطر الرئيسي

(0,0)	(0,1)	(0,2)	(0,3)	(0,4)
(1,0)	**(1,1)**	**(1,2)**	**(1,3)**	(1,4)
(2,0)	**(2,1)**	**(2,2)**	**(2,3)**	(2,4)
(3,0)	**(3,1)**	**(3,2)**	**(3,3)**	(3,4)
(4,0)	**(4,1)**	**(4,2)**	**(4,3)**	(4,4)

الذي يميز عناصر فوق القطر الرئيسي عن غيرها من العناصر في المصفوفة أن قيمة العمود اكبر من قيمة الصف لاحظ التالي **((0,1),(0,2),(0,3),(0,4),(1,2),(1,3),(1,4),(3,4)) فعلا قيم الأعمدة جميعها أعلى من قيم المصفوفة في القطر الثانوي فيكون الشرط هكذا وهو ثابت**

البرمجة

```
If(i<j)
```

**الحصول على العناصر تحت القطر الرئيسي

العناصر
تحت القطر
الرئيسي

(0,0)	(0,1)	(0,2)	(0,3)	(0,4)
(1,0)	**(1,1)**	**(1,2)**	**(1,3)**	(1,4)
(2,0)	**(2,1)**	**(2,2)**	**(2,3)**	(2,4)
(3,0)	**(3,1)**	**(3,2)**	**(3,3)**	(3,4)
(4,0)	**(4,1)**	**(4,2)**	**(4,3)**	(4,4)

الذي يميز عناصر تحت القطر الرئيسي عن غيرها من العناصر في المصفوفة أن قيمة كل العمود اقل من قيمة كل الصف لاحظ التالي **((1,0),(2,0),(3,0),(4,0),(2,1),(3,1),(4,1),(4,3)) فعلا قيم الأعمدة جميعها أعلى من قيم المصفوفة في القطر الثانوي فيكون الشرط هكذا وهو ثابت**

البرمجة

```
If(i>j)
```

**الحصول على العناصر فوق القطر الثانوي

العناصر
فوق القطر
الثانو ى

(0,0)	(0,1)	(0,2)	(0,3)	(0,4)
(1,0)	**(1,1)**	**(1,2)**	**(1,3)**	(1,4)
(2,0)	**(2,1)**	**(2,2)**	**(2,3)**	(2,4)
(3,0)	(3,1)	**(3,2)**	**(3,3)**	(3,4)
(4,0)	**(4,1)**	**(4,2)**	**(4,3)**	(4,4)

الذي يميز عناصر فوق القطر الثانوي عن غيرها من العناصر في المصفوفة أن قيمة العمود عند جمعها مع قيمة الصف لا يتجاوز ناتج الجمع ثلاثة بينما بقية العناصر تتجاوز ثلاثة لاحظ التالي
((0,0),(0,1),(0,2),(0,3),(1,0),(1,1),(1,2),(2,0),(2,1),(3,0)) . فيكون الشرط هكذا وهو غير ثابت **من مصفوفة إلى أخرى حسب حجمها**

البرمجة

```
If(i+j<4)
```

**الحصول على العناصر تحت القطر الثانوي

(0,0)	(0,1)	(0,2)	(0,3)	(0,4)
(1,0)	**(1,1)**	**(1,2)**	**(1,3)**	(1,4)
(2,0)	**(2,1)**	**(2,2)**	**(2,3)**	(2,4)
(3,0)	(3,1)	**(3,2)**	**(3,3)**	(3,4)
(4,0)	**(4,1)**	**(4,2)**	**(4,3)**	(4,4)

العناصر
تحت القطر
الثانو ى

الذي يميز عناصر تحت القطر الثانوي عن غيرها من العناصر في المصفوفة أن قيمة العمود عند جمعها مع قيمة الصف يتجاوز ناتج الجمع فوق الأربعة بينما بقية العناصر لا تتجاوز الأربعة لاحظ التالي **((1,4),(2,4),(2,3),(3,4),(3,3),(3,3),(4,4),(4,3),(4,2),(4,1)**. فيكون الشرط هكذا و هو غير ثابت **من مصفوفة إلى أخرى حسب حجمها**

البرمجة

```
If(i+j>4)
```

**الحصول على العناصر العمود الأول والرابع

عناصر العمود الأول والرابع

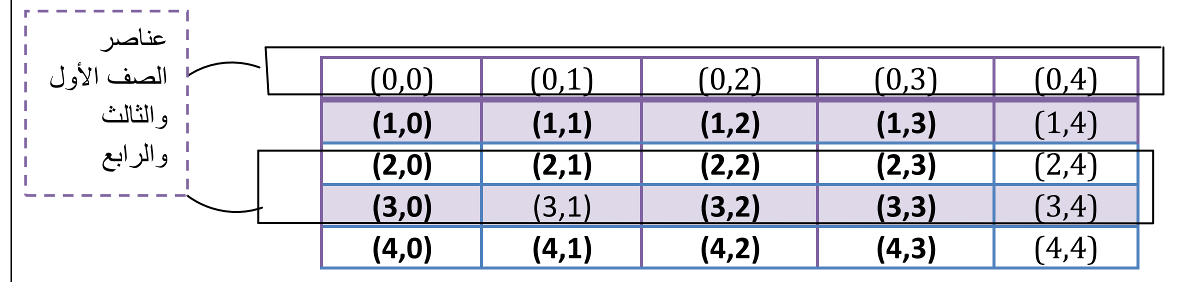
(0,0)	(0,1)	(0,2)	(0,3)	(0,4)
(1,0)	**(1,1)**	**(1,2)**	**(1,3)**	(1,4)
(2,0)	**(2,1)**	**(2,2)**	**(2,3)**	(2,4)
(3,0)	(3,1)	**(3,2)**	**(3,3)**	(3,4)
(4,0)	**(4,1)**	**(4,2)**	**(4,3)**	(4,4)

ما يميز عناصر العمود الأول عن غيره من الأعمدة أن قيمة (j=0) ما يميز عناصر العمود الرابع عن غيره من الأعمدة أن قيمة(j=3) فشرط الحصول عليهما و هو ثابت

البرمجة

```
If((j==0)||(j==3))
```

الحصول على عناصر الصف الأول و الثالث والرابع



(0,0)	(0,1)	(0,2)	(0,3)	(0,4)
(1,0)	**(1,1)**	**(1,2)**	**(1,3)**	(1,4)
(2,0)	**(2,1)**	**(2,2)**	**(2,3)**	(2,4)
(3,0)	(3,1)	**(3,2)**	**(3,3)**	(3,4)
(4,0)	**(4,1)**	**(4,2)**	**(4,3)**	(4,4)

ما يميز عناصر الصف الأول عن غيره من الصفوف أن قيمة (i=0) وما يميز عناصر الصف الثالث عن غيره من الصفوف أن قيمة (i=2) و ما يميز عناصر الصف الرابع عن غيره من الصفوف أن قيمة (i=3) فشرط الحصول عليهما وهو ثابت

البرمجة

```
If((i==0)||(i==2) ||(i==3))
```

مثال: مصفوفة مربعة (5*5) أطبع فقط عناصر القطر الرئيسي ؟

تحليل :نعلم أن شرط الحصول على عناصر القطر الرئيسي في أي مصفوفة هو ثابت وهو **(i==j)** وللكثير من المعلومات راجع المخطط السابق عن الحصول على القطر الرئيسي

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
 main()
 {1.int i ;
2.int j;
 3.int a[5][5];
 4.for(i=0;i<5;i++)
 5.for(j=0;j<5;j++)
 6.scanf("%d",&a[i][j]);
 7.for(i=0;i<5;i++)
 8.for(j=0;j<5;j++)
 9.if(i==j)
 10.printf("%d \n ",a[i][j]);}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
 main()
 {1.int i;
2.int j;
3.int a[5][5];
 4.for(i=0;i<5;i++)
 5.for(j=0;j<5;j++)
 6.cin>>a[i][j];
 7.for(i=0;i<5;i++)
 8.for(j=0;j<5;j++)
 9.if(i==j)
10.cout<<a[i][j]<<"\n";}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٣ و٤و٥و٦) هي تعريف وإدخال المصفوفة وهي ثابتة في كل برنامج ندخل فيه مصفوفة حسب حجم المصفوفة فقط تتغير قيم توقف العدادان كما قلنا سابقا

٢.خطوة رقم(٧ و ٨) عدادان يمران على جميع عناصر المصفوفة بالتسلسل صف صف لكي نتحقق من الشرط فأي **رقم يقع في القطر الرئيسي** سيكون عندها قيمة العدادان **(i==j)** لذالك سيحقق الشرط في الخطوة رقم (٩) ويطبع الرقم في الخطوة رقم (١٠)

كما في الشكل



معلومة

*جميع الأمثلة التي حليناها في المصفوفات الأحادية نستطيع استخدامها في المصفوفات الثنائية فقط نبدل البعد الواحد إلى بعدين والعداد إلى عدادين

***لو** أردنا ضرب جميع عناصر المصفوفة برقم معين مثلا (٢) نضرب هكذا

البرمجة
a[i][j]=2*a[i][j];

وكذالك بقية العمليات جمع عنصر مع كل عناصر المصفوفة أو ضربه

لا تنسى أن تضع عداد للصفوف وعداد لأعمدة المصفوفة قبل هذه الخطوة ليضر عنصر عنصر

مثال: مصفوفة مربعة (5*5) اجمع العناصر فوق القطر الرئيسي وجمع العناصر تحته وجمع العناصر فوق القطر الثاني وتحته **كل على حدة**

تحليل:ارجع إلى خطوات التحليل السابقة وستفهم الشروط المراد إيجادها وطريقة تحليلها ورسم المصفوفة .

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
 main()
 {i1.int i,j,sum,sum1,sum2,sum3;
 2.sum=sum1=sum2=sum3=0;
 3.int a[5][5];
 4.for(i=0;i<5;i++)
 5.for(j=0;j<5;j++)
 6.scanf("%d",&a[i][j]);
 7.for(i=0;i<5;i++)
 8.for(j=0;j<5;j++) {
 9.if(i<j)
 10.sum+=a[i][j];
 11.if(i>j)
 12.sum1+=a[i][j];
13. if((i+j)<4)
 14sum2+=a[i][j];
 15if((i+j)>4)
 16.sum3+=a[i][j];}
 17.printf("\n sum above secondary diagonal= %d ",sum2);
 18. printf("\n  sum above main diagonal=%d  ",sum);
  19.printf("\n   sum under main diagonal= %d ",sum1);
  20.printf("\n  sum under secondary diagonal=%d  ",sum3);}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
 main()
 {1.int i,j,sum,sum1,sum2,sum3;
 2.sum=sum1=sum2=sum3=0;
 3.int a[5][5];
 4.for(i=0;i<5;i++)
 5.for(j=0;j<5;j++)
 6.cin>>a[i][j];
 7.for(i=0;i<5;i++)
 8.for(j=0;j<5;j++) {
 9.if(i<j)
 10.sum+=a[i][j];
 11.if(i>j)
 12.sum1+=a[i][j];
13. if((i+j)<4)
 14sum2+=a[i][j];
 15if((i+j)>4)
 16.sum3+=a[i][j];}
 17.cout<<"\n sum above secondary diagonal= "<<sum2;
 18.cout<<"\n sum above main diagonal= "<<sum;
 19.cout<<"\n sum under main diagonal= "<<sum1;
 20.cout<<"\n sum under secondary diagonal= "<<sum3;}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٣ و٤و٥و٦) هي تعريف وإدخال المصفوفة وهي ثابتة في كل برنامج ندخل فيه مصفوفة حسب الحجم

٢.خطوة رقم(٧ و ٨)عدادان يمران على جميع عناصر المصفوفة بالتسلسل صف صف لكي نتحقق من الشروط

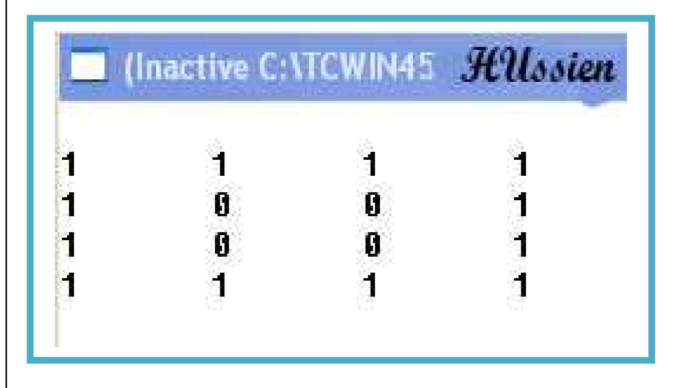
٣.خطوة رقم (٩) هو شرط لجمع العناصر فوق القطر الرئيسي أي أذا جاء أي عنصر ضمن عناصر فوق القطر الرئيسي سينفذ الخطوة رقم (١٠) لكي يجمعه ببقية عناصر فوق القطر الرئيسي

٤.خطوة رقم (١١) هو شرط لجمع العناصر تحت القطر الرئيسي أي إذا جاء أي عنصر ضمن عناصر تحت القطر الرئيسي سينفذ الخطوة رقم (١٢) لكي يجمعه ببقية عناصر تحت القطر الرئيسي

٥.خطوة رقم (١٣) هو شرط لجمع العناصر فوق القطر الثانوي أي إذا جاء أي عنصر ضمن عناصر فوق القطر الثانوي سينفذ الخطوة رقم (١٤) لكي يجمعه ببقية عناصر فوق القطر الثانوي

٦.خطوة رقم (١٥) هو شرط لجمع العناصر تحت القطر الثانوي أي إذا جاء أي عنصر ضمن عناصر تحت القطر الثانوي سينفذ الخطوة رقم (١٦) لكي يجمعه ببقية عناصر تحت القطر الثانوي

مثال: تكوين مصفوفة(٤*٤) كما في الشكل



تحليل: كما قلنا سابقا نرسم المصفوفة في البداية

(0,0)	(0,1)	(0,2)	(0,3)
(1,0)	(1,1)	(1,2)	(1,3)
(2,0)	(2,1)	(2,2)	(2,3)
(3,0)	(3,1)	(3,2)	(3,3)

كما نلاحظ كن الرسم أننا نريد أن نضع قيمة واحد في الصف الأول والصف الرابع والعمود الأول والعمود الرابع والمواقع خلافهما نضع فيها صفر.**وان ما يميز الصف الأول عن باقي الصفوف أن قيمة (i=0) وما يميز الصف الرابع عن بقية الصفوف أن قيمة (i=3) وان ما يميز العمود الأول عن باقي الأعمدة أن قيمة (j=0) وما يميز العمود الرابع عن بقية الأعمدة أن قيمة (j=3)** وسيكون لذالك الشرط يجمع بين هذه الشروط الأربعة كما في البرنامج

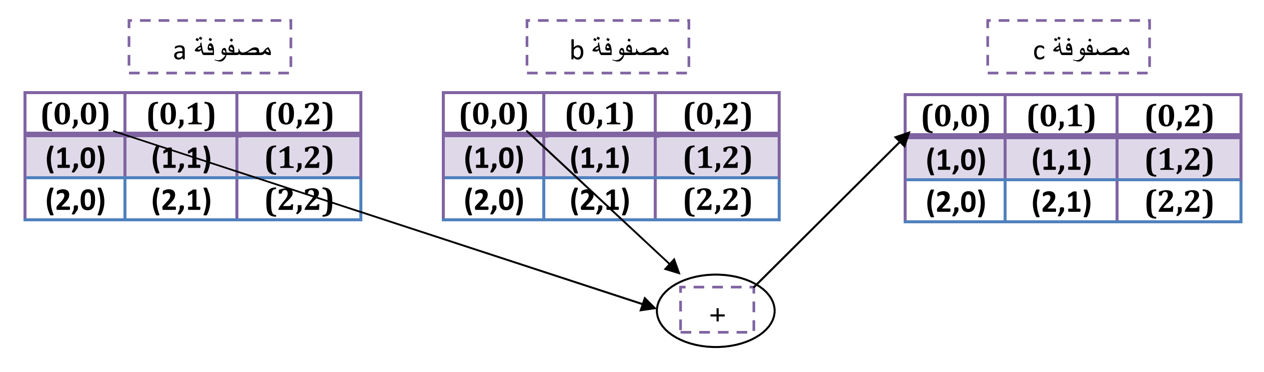
البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> main() { 1.int i,j; 2.int a[4][4]={0}; 3.for(i=0;i<4;i++){ 4.for(j=0;j<4;j++){ 5.if((j==0)||(i==3)||(j==3)||(i==0)) 6.a[i][j]=1; 7.printf("%d\t", a[i][j]);} 8. printf("\n");} }	#include<iostream.h> main() { 1.int i,j; 2.int a[4][4]={0}; 3.for(i=0;i<4;i++){ 4.for(j=0;j<4;j++){ 5.if((j==0)||(i==3)||(j==3)||(i==0)) 6.a[i][j]=1; 7.cout<< a[i][j]<<"\t";} 8.cout<<"\n";} }

توضيح الخطوات:

١. خطوة رقم (٢) عرفنا مصفوفة حجمها (٤*٤) وخزنا صفر في جميع مواقعها
٢. خطوة رقم(٣ و٤) عداد يمر على جميع عناصر المصفوفة صف صف
٣. خطوة رقم(٥) هو شرط اختيار إذا كان الصف الأول أو الصف الرابع أو العمود الأول أو العمود الرابع سوف ينفذ خطوة رقم (٦) ليضع واحد بد الصفر في الموقع
٤. خطوة رقم (٧) طبع محتويات المصفوفة
٥. خطوة رقم (٨) وهي خطوة النزول إلى سطر جديد بعد طباعة صف كامل حتى يكون شكل المصفوفة المطبوعة بالشكل المطلوب ومطابقة لهيكلية المصفوفات الثنائية **ولكي تتأكد من موقعها قبل أن تغلق قوس العبارة التكرارية الخاصة بالعداد (i) ضعها في كل برنامج**

مثال: برنامج لجمع مصفوفتين حجمهما (3*3)

تحليل:لجمع مصفوفتين نجمع العنصر الأول بالمصفوفة الأولى مع العنصر الأول في المصفوفة الثانية وكذالك البقية



هذا الشكل يمثل جمع الموقع الأول والمواقع البقية نفس الشيء الثاني مع الثاني وبالتتابع

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
main()
{ 1.int i,j;
2.int a[3][3];
3.int b[3][3];
4. int c[3][3];
5.printf("enter first matrixs\n");
6. for(i=0;i<3;i++)
7.for(j=0;j<3;j++)
8.scanf("%d",&a[i][j]);
9.  printf("enter second matrixs\n");
10.for(i=0;i<3;i++)
11.for(j=0;j<3;j++)
12.  scanf("%d",&b[i][j]);
13.for(i=0;i<3;i++){
14. for(j=0;j<3;j++){
15.c[i][j]=a[i][j]+b[i][j];
16. printf("%d\t",c[i][j]);}
17. printf("\n");}}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
main()
{ 1.int i,j;
2.int a[3][3];
3.int b[3][3];
4. int c[3][3];
5.cout<<"enter first matrixs\n";
6. for(i=0;i<3;i++)
7.for(j=0;j<3;j++)
8.cin>>a[i][j];
9. cout<<"enter second matrixs\n";
10.for(i=0;i<3;i++)
11.for(j=0;j<3;j++)
12. cin>>b[i][j];
13.for(i=0;i<3;i++){
14. for(j=0;j<3;j++){
15.c[i][j]=a[i][j]+b[i][j];
16.cout<<c[i][j]<<"\t";}
17.cout<<"\n";}}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٦ و٧ و٨) هي عملية إدخال للمصفوفة الأولى .خطوة رقم(١٠ و١١و١٢) إدخال المصفوفة الثانية

٢.خطوة خطوة رقم(١٣ و١٤) هوا عدادا يمر على جميع عناصر المصفوفة صف صف ليجمع في خطوة رقم(١٥) العنصر الأول في المصفوفة الأولى مع العنصر الأول بالمصفوفة الثانية والثاني بالثاني بالتتابع

٣.خطوة رقم (١٦) هو عملية طباعة لعناصر المصفوفة

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NON
enter first matrixs
1 2 3
1 2 3
2 3 4
enter second matrixs
2 3 4
2 3 4
2 3 4

3        5        7
3        5        7
4        6        8
```

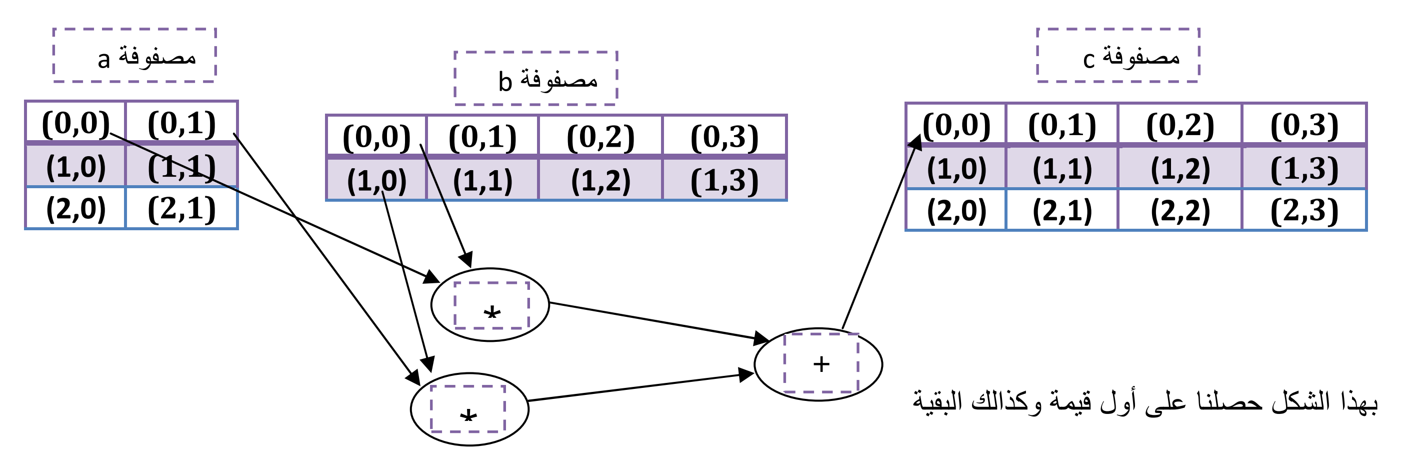
عملية طرح مصفوفتين نفس الخطوات السابقة فقط نبدل خطوة (١٥) بالتالي

البرمجة

```
15.c[i][j]=a[i][j]-b[i][j];
```

مثال:برنامج لضرب مصفوفتين (4*2)* (2*3)

تحليل:لضرب مصفوفتين (4*2)* (2*3) يجب أن يكون الناتج مصفوفة بحجم (4*3) حسب قواعد الضرب



بهذا الشكل حصلنا على أول قيمة وكذالك البقية

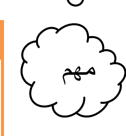
البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h>	#include<iostream.h>
main()	main()
{1.int i,j,k;	{1.int i,j,k;
2. int a[3][2];	2. int a[3][2];
3.int b[2][4];	3.int b[2][4];
4. int c[3][4]={0}; //put zero in every location	4. int c[3][4]={0}; //put zero in every location
5. printf("enter first matrixs\n") ;	5.cout<<"enter first matrixs\n" ;
6. for(i=0;i<3;i++)	6. for(i=0;i<3;i++)
7.for(j=0;j<2;j++)	7.for(j=0;j<2;j++)
8. scanf("%d",&a[i][j]);	8.cin>>a[i][j];
9.printf("enter second matrixs\n") ;	9.cout<<"enter second matrixs\n" ;
10. for(i=0;i<2;i++)	10. for(i=0;i<2;i++)
11.for(j=0;j<4;j++)	11.for(j=0;j<4;j++)
12. scanf("%d",&b[i][j]);	12.cin>>b[i][j];
13.for(i=0;i<3;i++){	13.for(i=0;i<3;i++){
14.for(j=0;j<4;j++){	14.for(j=0;j<4;j++){
15.for(k=0;k<2;k++)	15.for(k=0;k<2;k++)
16.c[i][j]+=a[i][k]*b[k][j];	16.c[i][j]+=a[i][k]*b[k][j];
17. printf("%d\t",c[i][j]);}	17. cout<<c[i][j]<<"\t" ;}
18.printf("\n");} }	18.cout<<"\n";} }

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم(٤) عرفنا مصفوفة ووضعنا صفر في جميع مواقعها لأننا سنخزن فسها نتيجة الضرب وكما ترى في المخطط يضرب ثم يجمع أي توجد عملية جمع أكثر من مرة لذالك يجب تصفير المواقع حتى لا تؤثر على الجمع

٢.خطوة رقم (١٣ و ١٤) هوا التحرك ببعد المصفوفة الثانية وهي بحجم (4*2) وبعدها خطوة رقم (١٥) هوا البعد المفقود الذي سيفقد في عملية الضرب وخطوة رقم (١٦) هو كما موضح في المخطط

أي إننا متى ما جاءتنا عملية ضرب مصفوفتين نأخذ عدادان بأبعاد مصفوفة ناتجة وعداد بالبعد المفقود وبعدها خطوة رقم(١٦) أي لو ضربنا المصفوفات التالية (3*6)*(6*4) وناتج يكون مصفوفة(3*4) والبعد المفقود (6)



البرمجة

```
13.for(i=0;i<4;i++){
14.for(j=0;j<3;j++){
 15.for(k=0;k<6;k++)
 16.c[i][j]+=a[i][k]*b[k][j]
```

ترتيب المصفوفات ثنائية الأبعاد:

لا يختلف ترتيب المصفوفات الثنائية عن ترتيب المصفوفات الأحادية في شيء نفس الصيغة نأخذ أول عنصر في المصفوفة ونقارنه مع بقية العناصر والثاني وبالتتالي لذالك راجع ترتيب المصفوفات الأحادية أولا ...

مثال: ترتيب مصفوفة ثنائية الإبعاد (5*5) ترتيب تنازليا

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
 int main()
 {1.int const row=5;
 2.int const col=5;
3. int array[row][col];
 4.int i,j,k,x,l ;
5.printf("Here is the Array befor sorted\n");
6. for ( i=0;i<row;i++)
 7. for ( j=0;j<col;j++)
8.scanf("%d",&array[i][j]);
9.for( k=0;k<row;k++){
10. for( l=0;l<col;l++){
11. for( i=0;i<row;i++){
 12. for ( j=0;j<col;j++){
 13. if (array[i][j] < array[k][l]){
14.x=array[k][l];
 15.array[k][l]=array[i][j];
 16.array[i][j]=x;
 17.}} }} }
18.printf("Here is the Array after sorted\n");
19. for ( i=0;i<row;i++){
 20. for ( j=0;j<row;j++)
21.printf("%d\t",array[i][j]);
22.printf("\n");} }
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
 int main()
 {1.int const row=5;
 2.int const col=5;
3. int array[row][col];
 4.int i,j,k,x,l ;
5.cout<<"Here is the Array befor sorted\n" ;
6. for ( i=0;i<row;i++)
 7. for ( j=0;j<col;j++)
8.cin>>array[i][j] ;
9.for( k=0;k<row;k++){
10. for( l=0;l<col;l++){
11. for( i=0;i<row;i++){
 12. for ( j=0;j<col;j++){
 13. if (array[i][j] < array[k][l]){
14.x=array[k][l];
 15.array[k][l]=array[i][j];
 16.array[i][j]=x;
 17.}} }} }
18. cout<<"Here is the Array after sorted\n" ;
19. for ( i=0;i<row;i++){
 20. for ( j=0;j<row;j++)
21. cout<<array[i][j]<<"\t";
22. cout<<"\n" ;} }
```

توضيح الخطوات:

مهم

١.خطوة رقم (١و٢) هو الإعلان عن أبعاد المصفوفة وهذه الصيغة مهمة جدا للمطور ففي البرامج السابقة لو أردت فقط نفس المثال فقط تغير أبعاد المصفوفة لكنت بحاجة لتغير بعد المصفوفة وشروط توقف العدادات في كل الخطوات أما هنا إذا أردنا أن نغير بعد المصفوفة مثلا قال رتب مصفوفة (4*4) فقط نغير قيمة (row=4) و(col=4) ويتحول السؤال كله كما نريد بدون أي خطاء

٢.خطوة رقم(٩ و١٠) عدادان يمران على جميع عناصر المصفوفة لكي يقارن كل عنصر بجميع العناصر التي تليه بواسطة العدادان في الخطوة (١١و١٢)

٣.خطوة رقم(١٣ و١٤و١٥و١٦) هي عملية أبدال بين موقعين شرحت سابقا في المصفوفة الأحادية

٤.خطوة رقم(١٩ و٢٠و٢١و٢٢)طباعة للمصفوفة بعد الترتيب

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\DDD.EXE)
Here is the Array befor sorted
2 3 4 5 6
4 5 6 4 5
4 5 6 7 5
5 7 6 5 4
4 5 6 7 5
Here is the Array after sorted
7       7       7       6       6
6       6       6       5       5
5       5       5       5       5
5       5       4       4       4
4       4       4       3       2
```

مثال: ترتيب صفوف مصفوفة ثنائية الإبعاد (5*5) ترتيب تنازليا

يقارن عناصر الصف الواحد ليرتبها ١.الأول مع الجميع

(0,0)	(0,1)	(0,2)	(0,3)	(0,4)
(1,0)	**(1,1)**	**(1,2)**	**(1,3)**	(1,4)
(2,0)	**(2,1)**	**(2,2)**	**(2,3)**	(2,4)
(3,0)	(3,1)	**(3,2)**	**(3,3)**	(3,4)
(4,0)	**(4,1)**	**(4,2)**	**(4,3)**	(4,4)

عندما يكون الترتيب على الصف الأول (k=0)

تحليل:لترتيب المصفوفة كل صف على حدة نحن بحاجة لعداد خارجي يقف على عناصر المصفوفة صف صف وليكن اسمه(k) ويبدأ بترتيب عناصر الصف الواحد بمقارنة العنصر الأول مع جميع العناصر التي تليه في الصف الذي عليه المؤشر العداد ثم بعد أن يرتبه ينتقل إلى الصف التالي.

البرمجة بلغة c++	البرمجة بلغة c
#include<iostream.h>	#include<stdio.h>
int main()	int main()
{1.int const row=5;	{1.int const row=5;
2. int const col=5;	2. int const col=5;
3.int array[row][col];	3.int array[row][col];
4.int i,j,k,x ;	4.int i,j,k,x ;
5.cout<<"Here is the Array befor sorted\n" ;	5.printf("Here is the Array befor sorted\n");
6. for (i=0;i<row;i++)	6. for (i=0;i<row;i++)
7. for (j=0;j<col;j++)	7. for (j=0;j<col;j++)
8.cin>>array[i][j] ;	8.scanf("%d",&array[i][j]);
9.for(k=0;k<row;k++)	9.for(k=0;k<row;k++)
10.for(i=0;i<row;i++)	10.for(i=0;i<row;i++)
11.for (j=0;j<col;j++){	11.for (j=0;j<col;j++){
12. if (array[k][j] <array[k][i]){	12. if (array[k][j] <array[k][i]){
13. x=array[k][j];	13. x=array[k][j];
14.array[k][j]=array[k][i];	14.array[k][j]=array[k][i];
15.array[k][i]=x;}}	15.array[k][i]=x;}}
16. cout<<"Here is the Array after sorted\n" ;	16.printf("Here is the Array after sorted\n");
17.for (i=0;i<row;i++){	17.for (i=0;i<row;i++){
18. for (j=0;j<row;j++)	18. for (j=0;j<row;j++)
19. cout<<array[i][j]<<"\t";	19.printf("%d\t",array[i][j]);
20.cout<<"\n" ;} }	20.printf("\n");} }

مهم

توضيح الخطوات:

ماذا سيحصل في خطوة رقم(15—9)...؟

كيف رتبنا صفوف المصفوفة؟نجد انه يقوم بمقارنة عناصر الصف الواحد يبعضها وترتيبها حيث أن المتغير (k) ينتقل في كل لوب إلى صف جديد بعد أن ينتهي من ترتيب الصف الذي يسبقه وفي المقارنة خطوة رقم(١٢) نثبت الصف بين المصدر والمسار الترتيبي وننقل العداد الخارجي(i) في كل لوب إلى عمود جديد ضمن الصف الواحد ويعمل العداد الداخلي (j)على مقارنة هذا العصر الذي يؤشر عليه (i) في الصف الواحد بكل العناصر في الأعمدة التي تليه في نفس الصف فإذا وجد فيها اصغر منه يبدله

أتمنى أن تكون قد استوعبت الفكرة (ابومشاري)

مثال: ترتيب أعمدة مصفوفة ثنائية الإبعاد (5*5) ترتيب تنازليا

يقارن عناصر العمود الواحد ليرتبها ١.الأول مع الجميع

(0,0)	(0,1)	(0,2)	(0,3)	(0,4)
(1,0)	(1,1)	(1,2)	(1,3)	(1,4)
(2,0)	(2,1)	(2,2)	(2,3)	(2,4)
(3,0)	(3,1)	(3,2)	(3,3)	(3,4)
(4,0)	(4,1)	(4,2)	(4,3)	(4,4)

عندما يكون الترتيب على العمود الأول (k=0)

تحليل:لترتيب المصفوفة كل عمود على حدة نحن بحاجة لعداد خارجي يقف على عناصر المصفوفة عمود عمود وليكن اسمه (k) ويبدأ بترتيب عناصر العمود الواحد بمقارنة العنصر الأول مع جميع العناصر التي تليه في العمود الذي عليه المؤشر العداد ثم بعد إن يرتبه ينتقل إلى العمود التالي.

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h>	#include<iostream.h>
int main()	int main()
{1.int const row=5;	{1.int const row=5;
2. int const col=5;	2. int const col=5;
3.int array[row][col];	3.int array[row][col];
4.int i,j,k,x,l ;	4.int i,j,k,x,l ;
5.printf("Here is the Array befor sorted\n");	5.cout<<"Here is the Array befor sorted\n" ;
6.for (i=0;i<row;i++)	6.for (i=0;i<row;i++)
7. for (j=0;j<col;j++)	7. for (j=0;j<col;j++)
8.scanf("%d",&array[i][j]);	8.cin>>array[i][j] ;
9. for(k=0;k<row;k++)	9. for(k=0;k<row;k++)
10.for(i=0;i<row;i++)	10.for(i=0;i<row;i++)
11. for (j=0;j<col;j++) {	11. for (j=0;j<col;j++) {
12. if (array[j][k] <array[i][k]){	12. if (array[j][k] <array[i][k]){
13. x=array[j][k];	13. x=array[j][k];
14.array[j][k]=array[i][k];	14.array[j][k]=array[i][k];
15.array[i][k]=x;}}	15.array[i][k]=x;}}
16.printf("Here is the Array after sorted\n");	16. cout<<"Here is the Array after sorted\n" ;
17.for (i=0;i<row;i++){	17.for (i=0;i<row;i++){
18. for (j=0;j<row;j++)	18. for (j=0;j<row;j++)
19.printf("%d\t",array[i][j]);	19. cout<<array[i][j]<<"\t";
20.printf("\n");}}	20. cout<<"\n" ;}}

توضيح الخطوات:ـ مهم

ماذا سيحصل في خطوة رقم(9—15)...؟

كيف رتبنا أعمدة المصفوفة؟نجد انه يقوم بمقارنة عناصر العمود الواحد ببعضها وترتيبها حيث أن المتغير (k) ينتقل في كل لوب إلى عمود جديد بعد أن ينتهي من ترتيب العمود الذي يسبقه. وفي المقارنة خطوة رقم(١٢) نثبت العمود بين المصدر والمسار الترتيبي وننقل العداد الخارجي(i) في كل لوب إلى صف جديد ضمن العمود الواحد ويعمل العداد الداخلي (j) على مقارنة هذا العنصر الذي يؤشر عليه (i) في العمود الواحد بكل العناصر في الصفوف التي تليه في نفس العمود الذي عليه المؤشر فإذا وجد فيها اصغر منه يبدله

***لو أردنا ترتيب تصاعدي فقط نبدل علامة الأصغر في شرط المقارنة إلى اكبر**

النصوص (string):

١.تمثيلها بالمصفوفات الأحادية الأبعاد:

هي مصفوفات مكونه من سلسلة من الحروف وتخزن بنفس طريقة المصفوفة الاعتيادية ويخزن بعد أخر موقع نخزن فيه الحرف ('\0') للدلالة على أن السلسلة انتهت.

لو أردنا تكوين مصفوفة حرفيه اسمها(*name*) نخزن فيها اسم شخص وليكن(hussien)

هيكلية تعريف

```
Char name[8]="hussien";
```

أو تكتب هكذا لكن هنا يجب وضع ('\0') في نهاية السلسلة

هيكلية تعريف

```
Char name[8]={'h','u','s','s','i','e','n','\0'};
```

نلاحظ إننا حجزنا ثمانية مواقع ورغم أن الاسم مكون من سبعة أحرف لأنه كما قلنا يضيف ('\0') إلى نهاية السلسلة بالإضافة إلى الأحرف التي أدخلناها (أي دائما نحجز حجم المصفوفة اكبر من ما نحتاجه بواحد)

أي سلسة تخزن في الذاكرة بالتسلسل أي أن مصفوفة name التي تحوي على "hussien" تخزن هكذا إذا افترضنا انه أول موقع يخزن فيه أول حرف هوا (**200**) كما لاحظت أن بقية الأحرف يخزنهم بالتتالي.

مواقع خلايا الذاكرة	عنونة المصفوفة	name[0]	name[1]	name[2]	name[3]	name[4]	name[5]	name[6]	
	عنوان الموقع	**200**	**201**	**202**	**203**	**204**	**205**	**206**	207
	محتواه	***h***	***u***	***s***	***s***	***i***	***e***	***n***	**\0**

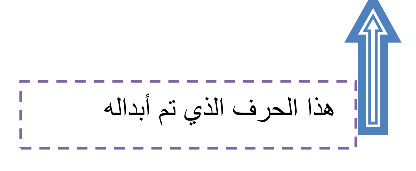
*نعلم أن ترقيم المصفوفة في هذه اللغة يبدءا من الصفر أي أن حرف (h) يخزن في موقع صفر وحرف (i) يخزن في موقع ٤

لو أردنا أن نضع حرف (o) بدل حرف (h)

البرمجة

```
name[1]='o';
```

مواقع خلايا الذاكرة	عنونة المصفوفة	name[0]	name[1]	name[2]	name[3]	name[4]	name[5]	name[6]	
	عنوان الموقع	**200**	**201**	**202**	**203**	**204**	**205**	**206**	207
	محتواه	***h***	***o***	***s***	***s***	***i***	***e***	***n***	**\0**



**المكتبة التي نستخدمها مع (string) هي <string.h>

دوال الإدخال والإخراج لل (string):

في حال إدخال **(string)** من قبل المستخدم .عبارات الإدخال الاعتيادية تكون غير كافية لإدخالها أو غير ملائمة لدرجة 100%. على سبيل المثال دالة الإدخال الاعتيادية ونحاول إدخال **(string) بها ماذا سيحدث**

دالة الإدخال بلغة ++C

```
char name[30];
scanf("%s",name);
```

دالة الإدخال بلغة C

```
char name[30];
cin>>name ;
```

سوف يأخذ الجملة المدخلة لكن ليس كلها يأخذها حتى أول فراغ بالإدخال أي لو أدخلنا

الفراغ الأول

Hussien Ahmmed Taleb

لذالك سوف يأخذ المدخلات فقط كلمة (Hussien) ويهمل من الفراغ الأول إلى النهاية

مهم

إذا أدخلنا عدة كلمات فما الذي سوف يحدث للذي مهلته دالة الإدخال الأولى..؟

الذي مهلته دالة الإدخال الأولى لن يذهب سدى **إنـهما يبقى ينضر عملية إدخال ثانية ليكون هو كمدخل لها**(أي في عملية الإدخال الثانية سوف لا يطلب من المستخدم إدخال هو يعتبر ما تبقى من دالة الإدخال الأولى كمدخل لدالة الإدخال الثانية) أي لو رجعنا إلى المثال السابق ووضعنا دالة إدخال أخرى وأدخلنا نفس الجملة كما في المثال

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h>	#include<iostream.h>
int main()	int main()
{1.char string1[20],string2[20];	{1.char string1[20],string2[20];
2.scanf("%s",&string1);	2.cin>>string1 ;
3 .scanf("%s",&string2);	3 . cin>>string2 ;
4.printf("%s",string2);	4.cout<<string2 ;
}	}

في هذا البرنامج المفروض تنفذ خطوة رقم (٢) يدخل المستخدم (string1) ثم تنفذ خطوة رقم (٣) ويدخل المستخدم (string2) **هذه الكلام صحيح إذا لم يتجاوز المدخلات أكثر من كلمة هكذا**

```
(Inactive C:\TCWIN4
alxs
husien
husien
```

لو تلاحظ شاشة التنفيذ نفذ خطوة رقم(٢) وطلب من المستخدم إدخال وادخل (alxs) ونفذ خطوة رقم(٣) وطلب من المستخدم إدخال وادخل (hussien) وبعدها نفذ خطوة رابعة وطبع الاسم الثاني

***** أما إذا ادخل المستخدم في خطوة رقم(٢) جملة مكونة من أكثر من كلمة وهي***

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NON
Hussien Ahmmed Taleb
Ahmmed
```

فالذي يحدث كما قلنا يأخذ حتى الفراغ الأول ويعتبره كمدخل لدالة الإدخال الأولى وهو(Hussien) ويترك بقية الجملة .وعندما ينفذ خطوة رقم(٣) لا يطلب من المستخدم الإدخال أنما يعتبر ما تبقى من الجملة الأولى وهو(Ahmmed Taleb) كمدخل له ويأخذ أيضا حتى الفراغ الثاني أي سوف يأخذ (Ahmmed) فقط ويهمل البقية وسوف يطبع في خطوة رقم(٤) محتويات (string2)

إذن الحل مع هذه المشاكل توجد دوال إدخال تأخذ الجملة المدخلة كاملة وهي:

(cin.get) تستخدم هذه الدالة في لغة (c++) لإدخال جملة كاملة وشكلها يكون

دالة الإدخال بلغة C++
Cin.get(string,number of input)

١. **(string)** هي المصفوفة المراد إدخالها ك (string)

٢. ***(number of input)*** هي عدد الحروف المحتملة التي سندخلها من شاشة التنفيذ ودائما اجعلها أكثر من احتياجك **وان لا تتجاوز حجم المصفوفة**.وأننا إذا تجاوزنا الإدخال هذا الرقم سوف سيهمل البقية .

(cin.getline) نفس طريقة الدالة (cin.get) **لكنها تقرئ سطر واحد فقط**

مثال: لو كان لدينا (string1) وحجمها (٢٥) ونريد إدخالها بهذه الدالة فيكون الكود هكذا

دالة الإدخال بلغة C++
Char string1[25] Cin.get(string1,25)

(gets) تستخدم هذه الدالة في لغة (c) لإدخال جملة كاملة فقط نكتبها ونكتب اسم(string) التي نريد أن ندخلها بها

دالة الإدخال بلغة C++
Char string1[25] gets(string1)

دوال الإخراج في لغة (c++) نستخدم نفس دالة الإخراج الاعتيادية تكتب اسم (string) وستطبع سلسلة كاملة

دالة الإدخال بلغة C++
cout<<string1;

دوال الإخراج في لغة (c) نستخدم نفس دالة الإخراج الاعتيادية ونستخدم في دالة الطباعة الرمز(%s) واسم (string) وستطبع سلسلة كاملة في شاشة التنفيذ

دالة الإدخال بلغة C++
Printf("%s",string1);

*لا نستخدم "%c" لان "%c" تطبع حرف واحد فقط وليس جملة

لنصحح المثال السابق الذي كانت به مشكلة بدوال الإدخال باستخدام هذه الدوال الجديدة (افحص المثال وشاهد الفرق)

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> int main() {1.char string1[20],string2[20]; 2.gets(string1); 3 . gets(string2); 4.printf("%s",string2); }	#include<iostream.h> int main() {1.char string1[20],string2[20]; 2.cin.get(string1,20) ; 3 . cin.get(string2,20) ; 4.cout<<string2 ; }

هناك عدة دوال للتعامل مع (string) تقع ضمن مكتبة <string.h> وهي:

١ ***.strlen()*** تستخدم هذه الدالة لإيجاد طول السلسلة النصية (أي عدد الأحرف في السلسلة وكذالك عدد الفراغات) .

وطريقة استخدامها هي

هيكلية الدالة
strlen(string)

(string) هي المصفوفة المراد إيجاد طولها

مثال:إيجاد طول المصفوفة التالية

البرمجة

```
char string1[5]="alxs  go";
int len;
len=strlen(string1); // len=7
```

يكون طول المصفوفة (٧) لان حتى الفراغ أيضا يعتبر كحرف في حساب الطول السلسلة

مثال: برنامج ندخل سلسلة ويطبعها بالمقلوب .؟

تحليل:لطباعة أي مصفوفة بالمقلوب(أي أخر حرف يطبع أول حرف) يكون بوضع المؤشر على أخر حرف ثم نتنازل إلى أول حرف بالتسلسل فتتم الطباعة ونستطيع معرفة أخر حرف بواسطة دالة معرفة طول السلسة سيعطيك طولها ونطرح من طولها واحد نجد أخر رقم بالمصفوفة لان ترقيم المصفوفة يبدأ من الصفر

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
#include<string.h>
 int main()
 {1.char string1[40];
2.int i,len;
3 . gets(string1);
4.len=strlen(string1)-1;
5.for(i=len ;i>=0;i--)
6.printf("%c",string1[i]);}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
#include<string.h>
 int main()
{1.char string1[40];
2.int I,len;
3 . cin.get(string1,40) ;
4.len=strlen(string1)-1;
5.for(i=len ;i>=0;i--)
6.cout<<string1[i];}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم(١) عرفنا مصفوفة نصية،

٢.خطوة رقم(٢) عرفنا عداد للمصفوفة ومتغير (len) لكي نخزن فيه طول السلسلة

٣.خطوة رقم (٣) قمنا بإدخال السلسة بواسطة دوال الإدخال

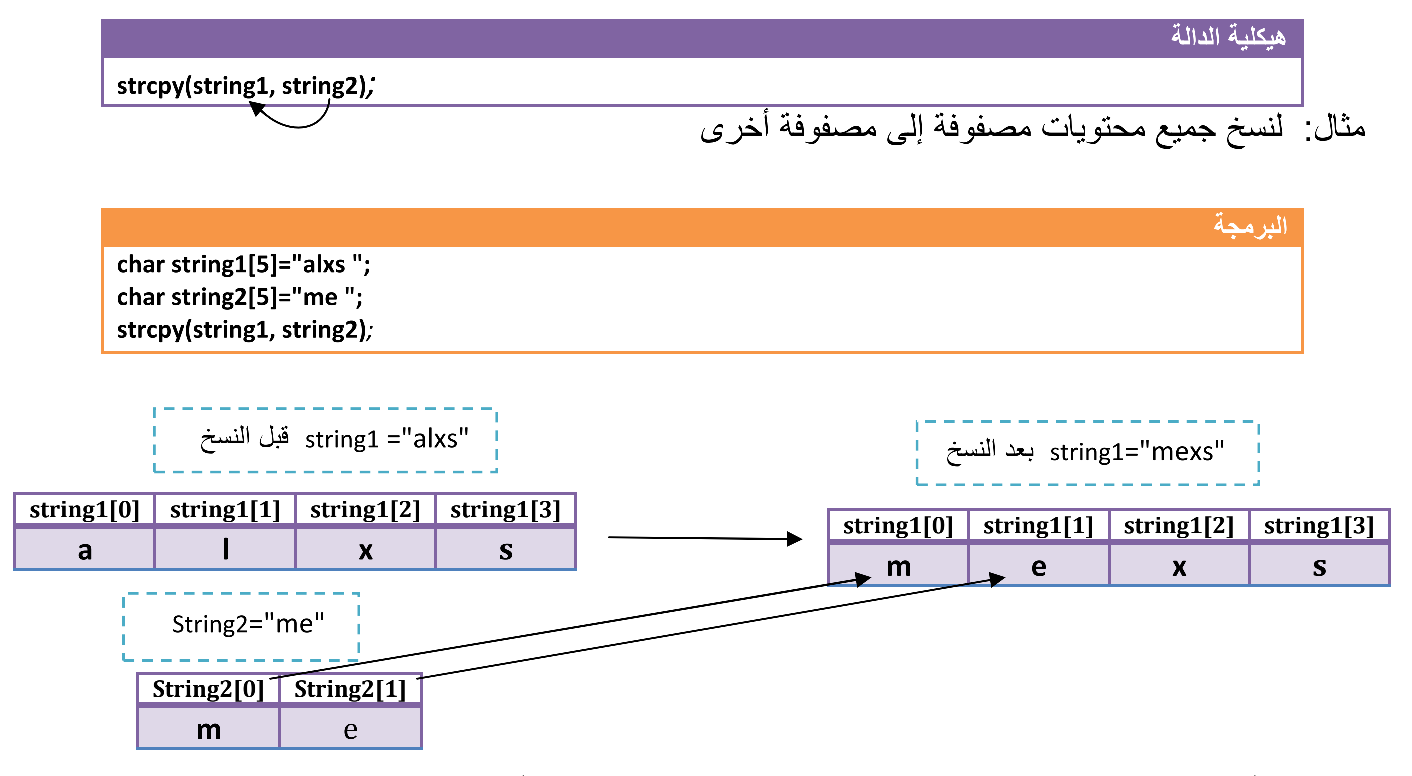
٤.خطوة رقم(٤) خزن طول السلسلة بالمتغير (len) وطرنا من طول السلسلة واحد لان ترقيم المصفوفة يبدأ من الصفر وطول المصفوفة يعطيك عدد الأحرف في المصفوفة لذالك يجب طرحه بواحد

٥.عداد يبدأ بالعد من أخر عنصر بالمصفوفة ويتناقص إلى أول عنصر ويطبع كل عنصر في خطوة(٦)

*** ولو تلاحظ في الطباعة بلغة(c) استخدمنا "%c" لأننا سنطبع حرف حرف وليس سلسلة**

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NON
alxs go to home
emoh ot og sxla
```

٢. ***strcpy()***: تستخدم هذه الدالة لنسخ جميع محتويات سلسلة إلى سلسلة أخرى وتكون طريقة النسخ انه يبدأ بإضافة عناصر السلسلة الثانية بمكان عناصر السلسلة الأولى التي لها نفس التسلسل بالموقع



هيكلية الدالة

```
strcpy(string1, string2);
```

مثال: لنسخ جميع محتويات مصفوفة إلى مصفوفة أخرى

البرمجة

```
char string1[5]="alxs ";
char string2[5]="me ";
strcpy(string1, string2);
```


لو تلاحظ أن (String2) بقيت محافظة على محتوياتها نفسها بعد النسخ لأن النسخ يكون منها إلى (string1) وان (string1) تم أبدال محتويات كل موقع بما يكافئه في(String2) وبقيت المواقع التي لا يقابلها قيم من (String2) محتفظة بقيمها

٣. ***strncpy()***: تستخدم هذه الدالة **لنسخ عدد محدد من** محتويات سلسلة إلى سلسلة أخرى وتكون طريقة النسخ انه يبدأ بإضافة عناصر السلسلة الثانية بمكان عناصر السلسلة الأولى التي لها نفس التسلسل بالموقع

هيكلية الدالة

```
strncpy(string1, string2,number of copy);
```

(number of copy) هو عدد الأحرف المراد نسخها من السلسلة الثانية إلى السلسلة الأولى

مثال: لنسخ ثلاث عناصر من محتويات مصفوفة إلى مصفوفة أخرى

البرمجة

```
char string1[5]="alxs ";
char string2[5]="suha muhamed ";
strncpy(string1, string2,3);
```

سوف ينسخ الحروف الثلاثة الأولى من السلسلة الثانية وهي(suh) إلى السلسلة الأولى ويكون محتويات (string1=suhs)

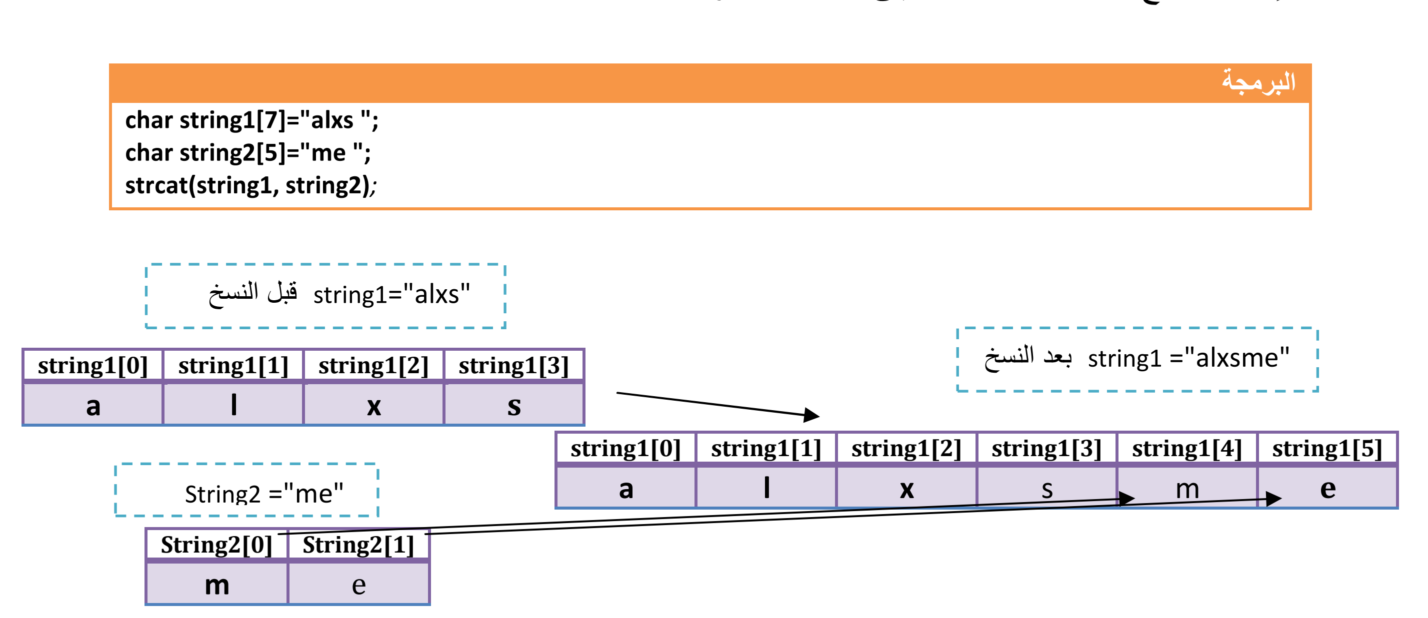
٤. *strcat()*: تستخدم هذه الدالة للإلحاق محتويات سلسلة في نهاية سلسلة أخرى ومحافظا على محتوياتها .



هيكلية الدالة

```
strcat(string1, string2);
```

مثال: لإلحاق جميع محتويات مصفوفة إلى مصفوفة أخرى



البرمجة

```
char string1[7]="alxs ";
char string2[5]="me ";
strcat(string1, string2);
```


لو تلاحظ أن (String2) بقيت محافظة على محتوياتها نفسها بعد الدمج لأن الإلحاق يكون منها إلى (string1) وان (string1) تم إضافة محتويات سلسلة(String2) إلى نهايتها . يجب أن يكون حجم المصفوفة المراد الإضافة إليها مساوي لعدد أحرفها وعدد الأحرف المضافة لو تلاحظ أن في المثال وضعنا حجم(string1) هو(٧) وهي مكونة من أربعة أحرف لأننا سنضيف إليها سلسلة مكونة من حرفان فيصبح طولها سبعة

٥. *strncat()*: تستخدم هذه الدالة **بإلحاق عدد محدد من** محتويات سلسلة في نهاية سلسلة أخرى وتكون طريقة

هيكلية الدالة

```
strncat(string1, string2,number of copy);
```

(number of copy) هو عدد الأحرف المراد نسخها من السلسلة الثانية إلى السلسلة الأولى

مثال: لإلحاق ثلاث عناصر من محتويات مصفوفة إلى مصفوفة أخرى

البرمجة

```
char string1[5]="alxs ";
char string2[5]="suha muhamed ";
strncat(string1, string2,3);
```

سوف ينسخ الحروف الثلاثة الأولى من السلسلة الثانية وهي(suh) إلى السلسة الأولى ويكون محتويات (string1=alxssuh)

٦. ***strcmp()***: تستخدم هذه الدالة للمقارنة بين سلسلتين وتكون بالشكل التالي

هيكلية الدالة

```
strcmp(string1, string2);
```

هناك ثلاثة نتائج للمقارنة بين سلسلتين و هي.

١. فإذا كانت نتيجة المقارنة صفر فأن (String1) تساوي (String2)
٢. فإذا كانت نتيجة المقارنة اكبر من صفر فأن (String1) اكبر من (String2)
٣. فإذا كانت نتيجة المقارنة اصغر من صفر فأن (String1) اصغر من (String2)

مثال: للمقارنة بين سلسلتين

البرمجة

```
char string1[7]="aa ";
char string2[5]="ab ";
int cmper;
cmper=strcmp(string1, string2) ; //cmper<1
```

كانت نتيجة المتغير (cmper) سالبة لان (String1) اصغر من (String2)

٧. ***strncmp()***: تستخدم هذه الدالة **للمقارنة بين عدد محدد من الأحرف من سلسلتين**

هيكلية الدالة

```
strncmp (string1, string2,number of comper);
```

(number of comper) هو عدد الأحرف المراد مقارنتها من كلا السلسلتين

مثال: لمقارنة أول عنصر من محتويات مصفوفة الأولى و المصفوفة الثانية

البرمجة

```
char string1[5]="hussien ";
char string2[5]="hakmet ";
int cmper;
cmper=strncmp(string1, string2,1) ; //cmper=0
```

كانت نتيجة المتغير (cmper) صفر لان الحرف الأول في (String1) يساوي الحرف الأول في (String2)

مثال: برنامج ندخل سلسلة حرف ويحسب عدد مرات ظهور الحرف (a) في السلسلة

تحليل:بما انه قال سلسلة حروف نستخدم دوال الإدخال الخاصة ب(string) وبعدها نضع شرط بسيط للتحقق إذا كان احد الحروف هو (a) ونزيد عداد في كل مرة يجد فيها حرف (a)

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> #include<string.h> int main() {1.char string1[40]; 2.int i,len,number_appear=0; 3 . gets(string1); 4.len=strlen(string1)-1; 5.for(i=0;i<=len;i++) 6.If (string1[i]=='a') 7. number_appear=number_appear+1; 8.printf("number appear of (a)=%d", number_appear);}	#include<iostream.h> #include<string.h> int main() {1.char string1[40]; 2.int i,len,number_appear=0; 3 . cin.get(string1,40) ; 4.len=strlen(string1)-1; 5.for(i=0;i<=len;i++) 6.If (string1[i]=='a') 7. number_appear=number_appear+1; 8.cout<<"number appear of (a)="<< number_appear;}

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٥) كونا عداد يبدأ بأول حف بالسلسلة وينتهي بأخر حرف لكي يتحقق من أحرف السلسلة حرف حرف متى ما وجد حرف (a) ستحقق الشرط في الخطوة رقم(٦) وينفذ خطوة رقم (٧) يزيد فيها قيمة العداد بواحد دلالة على انه وجد حرف جديد وكلما يجد الحرف يزيد العداد وفي النهاية تكون قيمة العداد بقدر عدد مرات ظهور الحرف (a) في السلسلة

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)
hussien ahmmed taleb is ago to his stage
number appear of (a)=4
```

مثال: برنامج ندخل سلسلة حرف ويحسب عدد مرات ظهور أحرف العلة وطباعتها أينما وجدت في السلسلة.؟

تحليل: فكرة هذا السؤال نفس فكرة السؤال السابق فقط الذي يغير شرط التحقق فبدلا من أن يتحقق من حرف واحد سيتحقق من خمس حرف وأينما وجدها يطبعها

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> #include<string.h> int main() {1.char string1[40]; 2.int i,len,number_appear=0; 3 . gets(string1); 4.len=strlen(string1)-1; 5.for(i=0;i<=len;i++) 6.If ((string1[i]=='a')||(string1[i]=='u')||(string1[i]=='o')||(string1[i]=='i')||(string1[i]=='e')){ 7.printf("%c",string1[i]); 8. number_appear=number_appear+1;} 9.printf("number appear of vowel =%d\n", number_appear);}	#include<iostream.h> #include<string.h> int main() {1.char string1[40]; 2.int i,len,number_appear=0; 3 . cin.get(string1,40) ; 4.len=strlen(string1)-1; 5.for(i=0;i<=len;i++) 6.If ((string1[i]=='a')||(string1[i]=='u')||(string1[i]=='o')||(string1[i]=='i')||(string1[i]=='e')){ 7.cout<<string1[i]<<"\n"; 8. number_appear=number_appear+1;} 9.cout<<"number appear of vowel="<< number_appear;}

توضيح الخطوات: الشرط في خطوة رقم (٦) يتحقق متى ما جاء أي حرف من حروف العلة الخمسة يطبعه في خطوة رقم (٧) ويزيد قيمة عداد عدد مرات ظهور أحرف العلة في خطوة رقم(٨).

٢.استخدام الحروف في المصفوفات الثنائية:

لا يختلف استخدام الحروف في المصفوفات الثنائية عن استخدام الأرقام في المصفوفات الثنائية تستخدم في الإدخال حرف حرف مكونة مصفوفة حرف وحتى في الطباعة تطبع حرف حرف

طريقة التعريف (على سبيل المثال مصفوفة حرفية ثنائية حجمها (3*3))

هيكلية الدالة
char first_arraychar [3][3] ;

وطريقة الإدخال أيضا ثابتة فقط العدادات تتغير حسب حجم المصفوفة و هي

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
1.char first_arrychar [3][3];	1. char first_arrychar [3][3];
2.for (i=0;i<3;i++)	2.for (i=0;i<3;i++)
3.for (j=0;j<3;j++)	3.for (j=0;j<3;j++)
4.cin>> first_arrychar [i][j] ;	4.scanf("%c",& first_arry[i][j]) ;

** لاحظ خطوة رقم(٤) في الإدخال استخدمنا الرمز ("%c") في لغة (C) لأننا سندخل حرف حرف وليس سلسلة حروف

وتدخل بالشكل التالي

a	f	c
d	e	l
k	m	o

وطريقة الطباعة أيضا ثابتة فقط العدادات تتغير حسب حجم المصفوفة و هي

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
1.for (i=0;i<3;i++)	1.for (i=0;i<3;i++)
2.for (j=0;j<3;j++)	2.for (j=0;j<3;j++)
3.cout<< first_arrychar [i][j] ;	3.printf("%c", first_arry[i][j]) ;

** يضاً يجب رسم المصفوفة قبل البدء بالحل بأي سؤال

مثال: برنامج ندخل مصفوفة (4*4) ويحسب عدد أحرف العلة في المصفوفة.

تحليل:نفس طريقة الحل السابقة فقط نغير السلسلة إلى مصفوفة ثنائية الحجم

البرمجة بلغة c++	البرمجة بلغة c
#include<iostream.h>	#include<stdio.h>
main()	main()
{1.int i,j,k;	{1.int i,j,k;
2.int number_appear ;	2.int number_appear ;
3. number_appear =0;	3. number_appear =0;
4.char vowel [7]={'a','o','u','i','e','n','\o'};	4.char vowel[7]={'a','o','u','i','e','n','\o'};
5.char a[4][4];	5.char a[4][4];
6.for(i=0;i<4;i++)	6.for(i=0;i<4;i++)
7.for(j=0;j<4;j++)	7.for(j=0;j<4;j++)
8.cin>>a[i][j];	8.scanf("%c",& a[i][j]) ;
9.for(k=0;k<6;k++)	9.for(k=0;k<6;k++)
10.for(i=0;i<4;i++)	10.for(i=0;i<4;i++)
11.for(j=0;j<4;j++)	11.for(j=0;j<4;j++)
12.if(a[i][j]== vowel [k])	12.if(a[i][j]== vowel [k])
13.number_appear = number_appear +1;	13.number_appear = number_appear +1;
14.cout<<"number appear of vowel="<< number_appear;}	14.printf("number appear of vowel=%d", number_appear);}

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٤) تم تعريف مصفوفة خزنا فيها جميع أحرف العلة

٢.خطوة رقم (٩) هو عداد للمصفوفة التي تحوي أحرف العلة حيث يعمل هذا العداد على مقارنة كل عنصر في مصفوفة (vowel) مع جميع العناصر المخزونة في المصفوفة المدخلة (a) فكلما يجد حرف علة يتحقق الشرط بخطوة رقم(١٢) لكي ينفذ خطوة رقم (١٣) ويزيد قيمة العداد بواحد دالا على إضافة حرف علة

٣.خطوة رقم (١٤) تتم طباعة عدد أحرف العلة كما في الشكل

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME0
a w e r
e r t e
r t r e
e r t e
number appear of vowel=7
```

الفصل الخامس

الدوال (function)

المستوى المطلوب

أن يكون القارئ ملما بما هو في الفصول السابقة وفاهما كل شيء

الأهداف:

عندما يكتمل الفصل تكون بإذن الله قد أتممت التعرف على الدوال وفوائدها

مستوى الأداء المطلوب بعد إنهاء الفصل

إتقان هذه الفصل 100%

الأدوات المطلوبة:حاسوب شخصي لتجربة البرامج وقلم ودفتر لتسجيل الملاحظات

الوقت المطلوب : ثلاث ساعات

الدوال (Function):

تطرقنا في ما مضى على عدد كبير من الدوال الخاصة بلغة (c,c++) وبينا طريقة استخدامها ومنها دالة (pow) التي تستخدم لا يجاد قيمة الرقم المرفوع إلى قوى . وهذه الدوال كلها مصممة من قبل مصممي لغة (c,c++) لكي يسهل العمل على مبرمجين فبدلا أن يكتب المبرمج عدد من الأسطر لإيجاد قيمة رقم المرفوعة إلى قوى

على سبيل المثال إذا أردنا قيمة خمسة مرفوع إلى قوى ثلاثة(5^3) فبدون دالة (pow) نجده هكذا

إيجاد القوى بدون دالة (pow)

```
1.int i,pow1=1;
2.For(i=0 ;i<3 ;i++)
3.Pow1=pow1*5;
```

يحلها مباشرة باستخدام الدالة (pow)

إيجاد القوى باستخدام دالة (pow)

```
1.int Pow1=pow(5,3)
```

فوجدنا الفرق الطريقة الأولى استخدمنا ثلاث اسطر برمجية وثاني طريقة استخدمنا سطر برمجي واحد وكانت النتيجة نفسها لذالك فائدة الدوال هو تقليل الأسطر البرمجية ومنع تكرار اكواد لأكثر من مرة أي لو احتاجينا على سبيل المثال رفع رقم إلى قوى عشر مرات في برنامجنا في حال دون استخدام الدالة (pow) فسنضطر إلى تكرار الخطوات الثلاث عشر مرات كلما احتجنا إليها التي سوف تزيد من تعقيد البرنامج بينما بواسطة هذه الدالة سوف تقلل الاكواد وتمنع التكرار كلما نحتاجها نستدعيها.إذا هذا الكلام بالنسبة للدوال الجاهزة وأيضا **نستطيع بناء دوال بنفسنا لكي نمنع تكرار اسطر برمجية معينة ونزيد من سهولة تتبع البرنامج كما فعل المبرمجون في بناء دوال**

هيكلية دوال (function)

```
Type  name(parameter1, parameter2,…….)
{
Statement;
Return(type);
}
```

- **(Type)**: هو نوع القيمة التي سوف ترجعها الدالة (function) بعد أن تنتهي من عملها .لان الدوال تكون على نوعين

١.احدها تعيد بعد استدعائها وتكون بشكل التالي عند استدعائها ويجب أن تحتوي على(return) لتعيد قيمة للبرنامج

كود

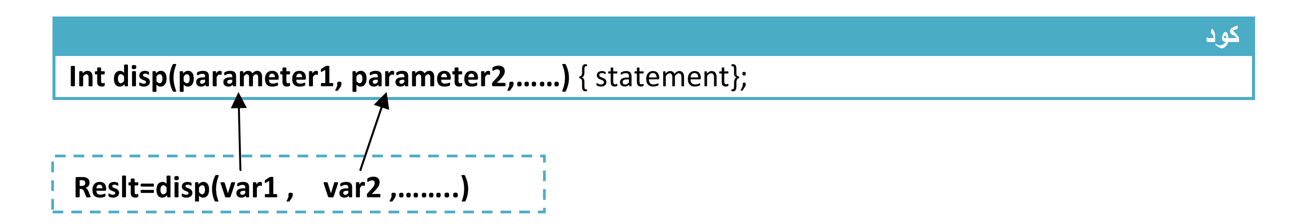
```
1. reslt =name(var1,var2,…..);
```

وبما أنها تعيد قيمة يجب خزن القيمة المعادة في متغير بنفس نوع المصفوفة ا ي لو كان نوع المصفوفة هو (integer) يجب أن يتم تعريف (reslt) على انه متغير من نوع (integer) لتخزن به النتيجة القيمة المرجعة

٢.الثانية لا تعيد أي قيمة للبرنامج تستدعى لتنفذ ما في داخلها وينتهي كل شيء ولا تحتوي في داخلها على (return) لأنها لا تعيد أي قيمة وطريقة استدعائها في البرنامج فقط نكتب اسم الدالة هكذا

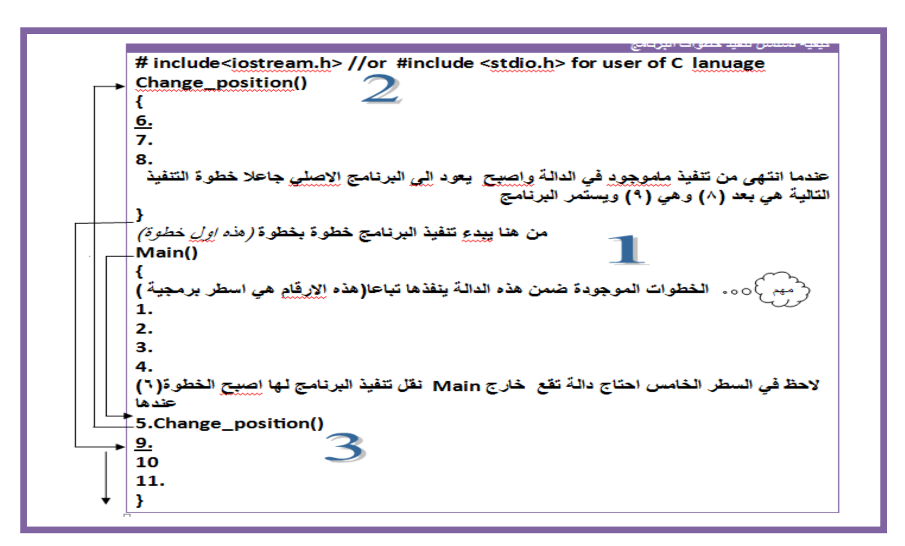
كود
```
name(var1,var2,.....);
```

- **(name):** هو اسم الدالة (function) ويمكن أن يكون أي اسم لكن للوضوح اجعل اسم الدالة دالا على عمل دالتك فلو بنيت دالة تجمع رقمين فسمي الدالة (addition) حتى تكون واضحة.
- **(parameter):** هي متغيرات يتم إرسال قيم إلى الدالة لنمثلها داخل الدالة لغرض تنفيذ العرض المطلوب وتقوم الدالة باستقبال المتغيرات المرسلة حسب الترتيب .وكل متغير داخل الدالة يجب تعريفه مثال.



كما تلاحظ في الاستدعاء كان بالتسلسل أسندت قيمة(parameter2= **var2**, parameter1= **var1**)

تسلسل تنفيذ الخطوات في البرنامج



تسلسل تنفيذ البرنامج يبدأ خطوة خطوة لكن لاحظ عن وصول إلى الخطوة رقم (٥) تم استدعاء دالة لذالك سينقل تنفيذ البرنامج لها لكي ينفذ الخطوات رقم(8—6) التي في داخلها ثم يعود إلى البرنامج حتى ينفذ خطوة رقم (٩و١٠و١١)

- **(Statement)**: هي العملية المراد من الدالة تنفيذها عند استدعائها.

مهم

١. المتغيرات المعرفة داخل الدوال **تنتهي حياتها بانتهاء تنفيذ أخر سطر في الدالة**. أي لو كان متغير(i) في الدالة أصبحت قيمته (i=5) عند انتهاء تنفيذ الدالة فعند استدعاء الدالة مرة أخرى لا تكون قيمته خمسة لان حياته انتهت بانتهاء الاستدعاء السابق وعاد إلى قيمته الأولية قبل التغير.........!

٢. وتكتب الدالة بعد التصريح عن المكتبات مباشرة

٣.الدالة التي تتم كتابتها تعامل داخل البرنامج حالها كحال أي دالة من دوال اللغة

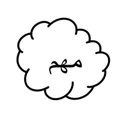
مثال: دالة (function) تقوم بجمع رقميين وتعيد النتيجة إلى البرنامج..؟
تحليل: من السؤال نفهم أن هذه الدالة تحتوي على (parameter) اثنان كل واحد خاص برقم معين وتعيد قيمة من نوع (integer) وهي النتيجة.

البرمجة بلغة c++	البرمجة بلغة c
#include<iostream.h>	#include<stdio.h>
1.int addition(int a,int b)	1.int addition(int a,int b)
{	{
2.int reslt;	2.int reslt;
3.reslt=a+b;	3.reslt=a+b;
4.return(reslt);	4.return(reslt);
}	}
5.main()	5.main()
6.{int reslt;	6.{int reslt;
7.reslt= addition(3,7);	7.reslt= addition(3,7);
8.cout<< reslt<<"\n";	8.printf("%d\n", reslt);
9.reslt= addition(2,3);	9.reslt= addition(2,3);
10.cout<< reslt<<"\n";	10. printf("%d\n", reslt);
}	}

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) هي تعريف دالة لجمع متغيرين وتعيد قيمة من نوع (integer)

٢.خطوة رقم (٢) عرفنا متغير جديد وخطوة رقم(٣) جمعنا المتغيرين اللذان تم إرسالهما



٣.خطوة رقم (٤) تم إعادة هذه القيمة إلى المصفوفة

٤.خطوة رقم (٦) تم تعريف متغير باسم (reslt) لكي يجمل نتيجة الجمع وهناك متغير داخل الدالة(addition) بنفس الاسم لكن لا يؤثر عليه لان المتغيرات داخل الدالة تكون غير معرفة للمتغيرات داخل البرنامج وكذالك المتغيرات داخل البرنامج تكون غير معرفة للمتغيرات داخل الدالة

٥.خطوة رقم(٧) تم استدعاء دالة الجمع وإعطاء قيمة(a=3,b=7) هكذا

كود

```
Int addition(int a,int b)
```

```
Reslt= addition (3,  7)
```

لكي ينفذ خطوة رقم(1—4) جامعاً الرقمين

الذان تم ارسالهما للدالة في خطوة رقم (٣)

٦.خطوة رقم(٨) تم طباعة ناتج الجمع وهو عشرة **(في لغة C استخدما "%d" لا القيمة المعادة هي integer)**

٧. خطوة رقم(٩) تم استدعاء دالة الجمع مرة أخرى وإعطاء قيمة(a=2,b=3) هكذا ويطبع ناتج الجمع في الخطوة رقم(١٠) وناتج الجمع هو خمسة

دوال (function) بدون نوع: وهي الدوال التي لا تحتوي على قيمة مرجعة إلى البرنامج.أي تنفذ ما في داخلها ولا تعيد أي قيمة إلى البرنامج **قد تستقبل قيم** لكنها لا تعيد أي قيمة وتعرف هكذا

كود
name(parameter1, parameter2,……) { statement};

مثال: دالة (function) تقوم بطباعة رسالة معينة عند استدعائها..؟

تحليل:هذه الدالة تطبع رسالة أي لا ترجع أي قيمة ولا تستقبل أي قيمة

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
1. massageShow()
{
2.printf("hi Mr.hussien");
}
3.main()
{
4. massageShow()
}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
1. massageShow()
{
2.cout>>"hi Mr.hussien";;
}
3.main()
{
4. massageShow()
}
```

توضيح الخطوات:

١. خطوة رقم(١) هي دالة لا تستقبل أي متغير ولا تعيد أي متغير لذلك تكتب هكذا

٢. خطوة رقم(٢) هي الرسالة التي سيتم طباعتها عند استدعاء الدالة

٣.خطوة رقم(٤) هي استدعاء لدالة الطباعة لطباعة الرسالة المطلوبة.

مثال : دالة تطبع رقم معين يتم إرسالة لها...

تحليل:بما أنها تطبع قيمة ترسل لها أي تستقبل قيمة واحدة ولا تعيد أي قيمة.

البرمجة بلغة c

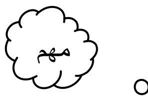
```
#include<stdio.h>
1. massageShow(int a)
{
2.printf("the number send is=%d",a);
}
3.main()
{
4. massageShow(3)
}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
1. massageShow(int a)
{
2.cout<<" the number send is="<<a;
}
3.main()
{
4. massageShow(3)
}
```

توضيح خطوات: خطوة رقم واحد هي دالة تستقبل قيمة واحد لا تعيد أي قيمة وخطوة رقم(٢)تطبع هذه القيمة وخطوة رقم (٤) هو استدعاء لهذه الدالة من داخل البرنامج.

الإرسال بالقيمة والإرسال بالمرجع:



لإرسال متغيرات إلى دالة يجب أن ترسل بأحد الطريقتين

١. **الإرسال بالقيمة**:ترسل فقط قيمة المتغير إلى الدالة أي إذا تغير قيمة المتغير داخل الدالة لا تتغير قيمته الأصلية داخل البرنامج لأننا أرسلنا فقط قيمته إلى الدالة لمعالجتها .(أي لا تعاد أكثر من قيمة واحدة إلى البرنامج الرئيسي)

مثال: بناء دالة تعمل نفس عمل الدالة (pow) التي تجد قيمة الرقم مرفوع إلى أس (x^n) ولنسميها(powA) معناه هذه الدالة عربية فقط للتميز بينها وبين الأصلية والاثنان يؤديان نفس العمل .

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h>	#include<iostream.h>
1.int powA(int x,int n)	1.int powA(int x,int n)
{	{
2.int i, reslt =1;	2.int i, reslt =1;
3.for(i=0 ;i<n ;i++)	3.for(i=0 ;i<n ;i++)
4. reslt = reslt *x;	4. reslt = reslt *x;
5.return(reslt);	5.return(reslt);
}	}
6.main()	6.main()
7.{int reslt,x,n;	7.{int reslt,x,n;
8.x=3,n=4;	8.x=3,n=4;
9.reslt= powA (x,n);	9.reslt= powA (x,n);
10. printf("powA=%d\n", reslt) ;	10.cout<<" powA="<<reslt<<"\n";
11.x=5,n=2;	11.x=5,n=2;
12.reslt= powA (x,n);	12.reslt= powA (x,n);
13. printf("powA=%d\n", reslt) ;}	13.cout<<" powA="<<reslt<<"\n";}

توضيح الخطوات:

١.خطو رقم(١ إلى ٥) هي دالة لإيجاد قيمة أي رقم مرفوع إلى أس

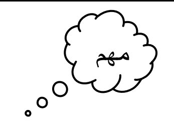
٢.خطوة رقم (٨) هو إعطاء قيم للمتغير ولأس المراد إيجاده والمطلوب هنا (x^n) أي انه (3^4)

٣.خطوة رقم (٩) تم إرسال قيم المتغيرين (x,n) دالة (powA) لإيجاد حل ل(3^4) هكذا



لو تلاحظ تم إرسال قيم المتغيرين وليس المتغيرين نفسهما وهذا ما يسمى **بالإرسال بالقيمة** (أي أن المتغير(x,n) في الدالة ليس نفس المتغير (x,n) في البرنامج الرئيسي

٤.خطوة رقم(١٠) تم إرسال قيم المتغيرين (x,n) دالة (powA) لإيجاد حل ل(5^2)



٢. **الإرسال بالمرجع**:ترسل موقع المتغير إلى الدالة أي أن الدالة تستقبل المتغير نفسه المرسل بنفس الاسم أو بأسم ماخر. أي إذا تغير قيمة المتغير داخل الدالة تتغير قيمته الأصلية داخل البرنامج لأننا أرسلنا موقعه إلى الدالة والتغير يكون في محتوى الموقع . وشكلها هكذا

كود

```
Type name(&parameter1, &parameter2,......) { statement};
```

نضع (&) قبل كل (parameter) نريد أن نعيد التغير في قيمته للبرنامج بمعنى أننا سنستقبل الموقع.

وفائدة الإرسال بالمرجع هو أن الإرسال بلقيمة لا يعيد أكثر من قيمة متغير واحد إلى البرنامج بينما بالإرسال بالمرجع نستطيع أعادة أكثر من قيمة متغير إلى البرنامج

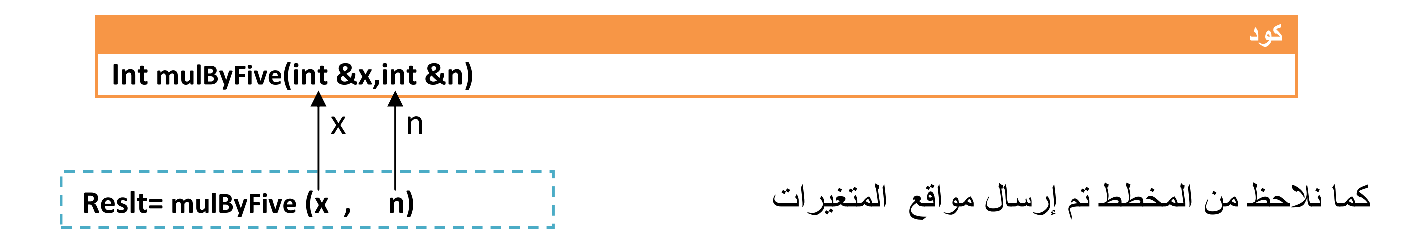
مثال: دالة نرسل لها متغيرين وتقوم بضرب كل واحد منهما بخمسة؟

تحليل: بما إننا نريد ضرب كل واحد منهما بخمسة أي أن الاثنان يتغيران ويعودان إلى الدالة الأصلية بقيم جديدة ونحن نعلم إننا نستطيع إعادة قيمة واحدة في حالة الإرسال بالقيمة لذالك سنستخدم الإرسال بالمرجع

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h>	#include<iostream.h>
1. mulByFive(int & x,int &n)	1. mulByFive (int & x,int &n)
{	{
2. x=x*5;	2. x=x*5;
3. n=n*5;	3. n=n*5;
}	}
4.main()	5.main()
6.{int x,n;	6.{int x,n;
7. int y,z;	7. int y,z;
8.x=3,n=4;	8.x=3,n=4;
9. mulByFive (x,n);	9. mulByFive (x,n);
10. printf("x=%d\nn=%d\n", x,n) ;	10.cout<<" x="<<x<<"\nn="<<n<<"\n";
11.y=5,z=2;	11.y=5,z=2;
12. mulByFive (x,n);	12. mulByFive (y,z);
13. printf("y=%d\nz=%d\n", y,z) ;}	13. cout<<" y="<<y<<"\nz="<<z<<"\n";}

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٩) أرسلنا قيم المتغيرين (x=3,n=4) إلى الدالة وتم استقبالهما بالمرجع وطرب كل واحد منهما بخمسة لاحظ خطوة رقم (١٠) سيطبع قيمهم الجديدة مضروبة بخمسة

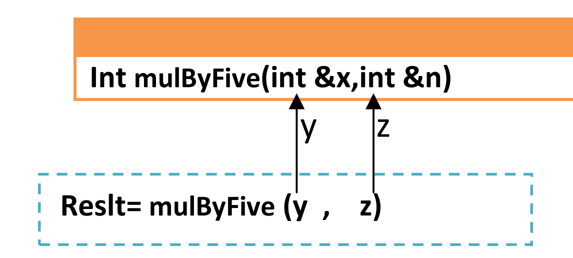


كما نلاحظ من المخطط تم إرسال مواقع المتغيرات

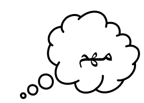
مهم

٢. خطوة رقم (١٢) أرسلنا قيم المتغيرين (y=5,z=5) إلى الدالة وتم استقبالهما بالمرجع وطرب كل واحد منهما بخمسة لاحظ خطوة رقم (١٣) سيطبع قيمهم الجديدة مضروبة بخمسة كال احضنا لا يهتم مهما كان اسم المتغير **لأنه سيستقبل موقعه بأسم أخر ويغير على القيم التي** فيه

كود
```
Int mulByFive(int &x,int &n)
```



كما نلاحظ من المخطط تم إرسال مواقع المتغيرات وتم التعبير عنهما بالدالة بأسماء جديدة لنفس المواقع



وباختصار إذا وضعنا (&) قبل أي (parameter). أي تغير في هذا (parameter) سوف يؤثر على قيمته في البرنامج الرئيسي .وإذا لم نضع هذه العلامة يبقى محافظا على قيمته في البرنامج الرئيسي



إسناد قيم لمتغيرات الدالة (function) : هي قيم يتم إسنادها للمتغيرات في الدالة فإذا لم نذكر هذه المتغيرات في الاستدعاء يتم الاعتماد على هذه القيم وإذا ذكرناها وأعطيناها قيمة يأخذ القيمة التي أعطيناها له.

مثال: دالة تحتوي على قيمة زائدة (دالة لضرب رقمين).؟

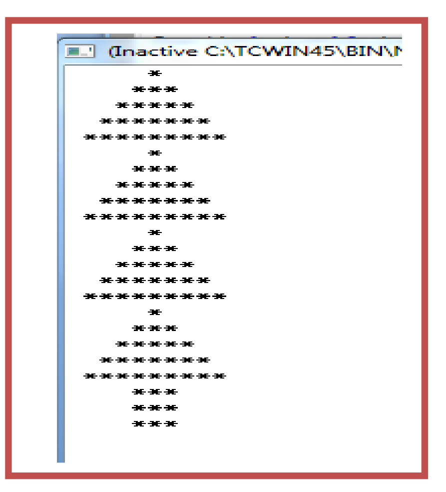
البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h>	#include<iostream.h>
1.int mul (int a,int b=3)	1.int mul (int a,int b=3)
2. {return(a*b);}	2. {return(a*b);}
3.main()	3.main()
4. {printf("mul=%d\n", mul (3));	4. {cout<<"mul="<< mul (3);
5. printf("mul=%d", mul (3,5));}	5. cout<<"\nmul="<< mul (3,5);}

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم(١) هي دالة تستقبل قيمتين وتكون قيمة (b) هي قيمة زائدة مساوية ل (٣)

٢.خطوة رقم(٤) هو استدعاء للدالة وأعطينا فقط قيمة (a) ولم نذكر المتغير (b) لذالك سيعتمد المتغير (b) على القيمة الزائدة وهي (٣) ويضرب (3*3=9) ويطبع رقم (٩) في شاشة التنفيذ

٣.خطوة رقم (٥) هو استدعاء للدالة وأعطينا قيمة للمتغير (a,b) لذاك سيهمل القيمة الزائدة ويعتمد على قيمة (b=5) ويضرب (3*5=15) ويطبع (١٥) في شاشة التنفيذ



فائدة الدوال في تقليل عدد الاكواد البرمجية وترتيب البرنامج

مثال : برنامج لرسم الشجرة التالية..؟

تحليل:عند تحليلنا لهذه الشجرة نرى أن الجزء المثلث يعاد أربع مرات معناه

نفس الكود وبعده كود أخر لقاعدة الشجرة. أي أننا لدينا كودان

احدهما يعاد أربع مرات وآخر مرة واحدة ..!

الحل بدون دوال (function)......................!

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
main()
{int i,j,k;
for(i=1;i<=10;i+=2){
for(k=i;k<10;k+=2)
printf(" " );
for(j=i;j>0;j--)
printf("*") ;
printf("\n") ;
}
for(i=1;i<=10;i+=2){
for(k=i;k<10;k+=2)
printf(" " );
for(j=i;j>0;j--)
printf("*") ;
printf("\n") ;
}
for(i=1;i<=10;i+=2){
for(k=i;k<10;k+=2)
printf(" " );
for(j=i;j>0;j--)
printf("*") ;
printf("\n") ;
}
for(i=1;i<=10;i+=2){
for(k=i;k<10;k+=2)
printf(" " );
for(j=i;j>0;j--)
printf("*") ;
printf("\n") ;
}
for(i=1;i<=6;i+=2){
for(k=4;k>0;k-=1)
printf(" " );
for(j=3;j>0;j--)
printf("*") ;
 printf("\n") ;}}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
main()
{int i,j,k;
for(i=1;i<=10;i+=2){
for(k=i;k<10;k+=2)
cout<<" " ;
for(j=i;j>0;j--)
cout<<"*" ;
cout<<"\n" ;
}
for(i=1;i<=10;i+=2){
for(k=i;k<10;k+=2)
cout<<" " ;
for(j=i;j>0;j--)
cout<<"*" ;
cout<<"\n" ;
}
for(i=1;i<=10;i+=2){
for(k=i;k<10;k+=2)
cout<<" " ;
for(j=i;j>0;j--)
cout<<"*" ;
cout<<"\n" ;
}
for(i=1;i<=10;i+=2){
for(k=i;k<10;k+=2)
cout<<" " ;
for(j=i;j>0;j--)
cout<<"*" ;
cout<<"\n" ;
}
for(i=1;i<=6;i+=2){
for(k=4;k>0;k-=1)
cout<<" " ;
for(j=3;j>0;j--)
cout<<"*" ;
cout<<"\n" ;}}
```

الحل باستخدام دوال (function).......................!

تحليل:ولو كتبا الكود المعاد أربع مرات في دالة واستدعيناها أربع مرات وبعدة نكتب كود قاعدة الشجرة لتبسط البرنامج كثيرا وأصبح واضح وسهل.

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> Draw_tree() { int i,j,k; for(i=1;i<=10;i+=2){ for(k=i;k<10;k+=2) printf(" ") ; for(j=i;j>0;j--) printf("*") ; printf("\n");}} main() { int i,j,k; Draw_tree(); Draw_tree(); Draw_tree(); Draw_tree(); for(i=1;i<=6;i+=2){ for(k=4;k>0;k-=1) printf(" ") ; for(j=3;j>0;j--) printf("*") ; printf("\n");}}	#include<iostream.h> Draw_tree() { int i,j,k; for(i=1;i<=10;i+=2){ for(k=i;k<10;k+=2) cout<<" " ; for(j=i;j>0;j--) cout<<"*" ; cout<<"\n" ;}} main() { int i,j,k; Draw_tree(); Draw_tree(); Draw_tree(); Draw_tree(); for(i=1;i<=6;i+=2){ for(k=4;k>0;k-=1) cout<<" " ; for(j=3;j>0;j--) cout<<"*" ; cout<<"\n" ;}}

لو تلاحظ كم تبسط الكود وكم أصبح البرنامج واضح عندما وضعنا الجزء المكرر أربع مرات في دالة واستدعيناه أربع مرات فكون شجرة وبقية قاعدة الشجرة كتبنا كودها وحده.

مهم

المتغيْرات التي تعرف تحت تعريف المكتبات تسمى **متغيرات عامة** تكون معرفة بالنسبة إلى جميع أجزاء البرنامج أي على سبيل المثال لو عرفنا متغير اسمه (item) يكون هذا المتغير معرف بالنسبة إلى جميع الدوال أو إلى البرنامج الرئيسي على خلاف **المتغيرات الخاصة** التي تعرف داخل الدوال تكون فقط معرفة نسبة إلى الدالة

توضيح

```
#Include<        >
 Global variable  ←————————— متغيرات عامة معرفة إلى جميع أجزاء البرنامج

Main()
{
 Local variable ←————————— (main ) متغيرات خاصة تكون معرفة فقط داخل الدالة
}
```

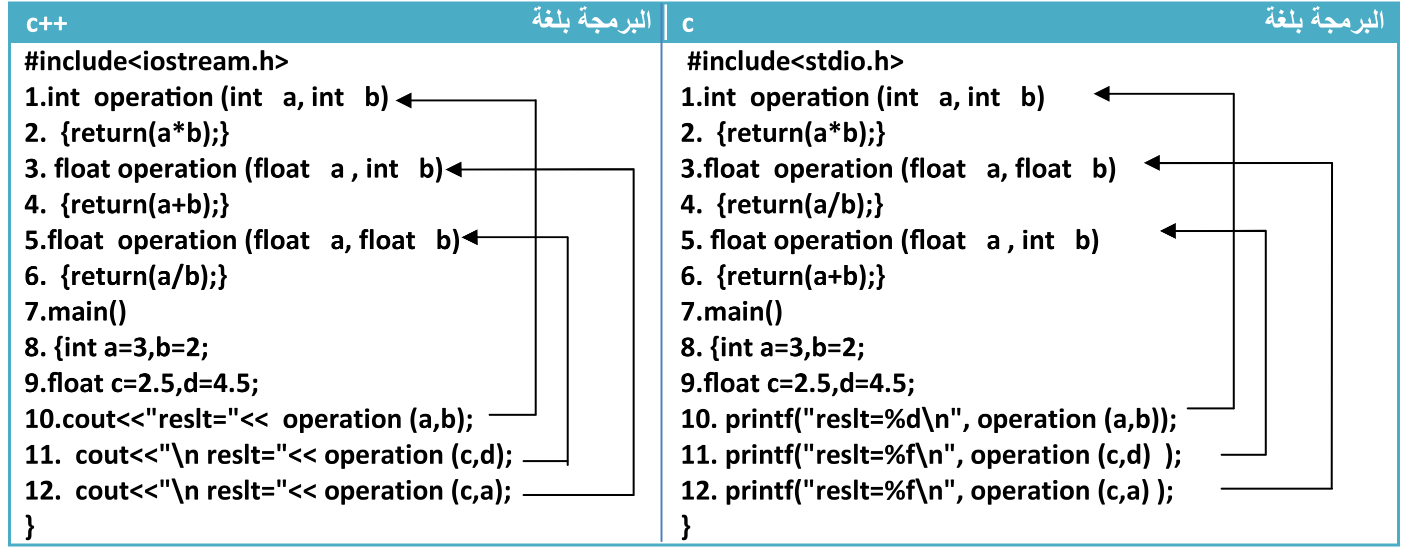
وهذه المتغيرات لا تنتهي حياتها إلا بانتهاء البرنامج وتبقى محافظة على قيمها الجديدة ولا تعود لقيمتها البدائية.

نستطيع تعريف واستخدام أكثر من دالة في برنامج واحد..



الدوال الزائدة: هي مجموعة دوال لها نفس الاسم وتختلف في القيمة المعادة أو تختلف في نوع (parameter) المستقبل للدالة. فعند استدعاء احد هذه الدوال **وبما أنها جميعا بنفس الاسم لذالك سوف يستدعي المترجم الدالة التي تستقبل اقرب نوع للمتغير الذي أرسلته لها أو نفس النوع.**

مثال: برنامج يحوي على دوال الآتية احدها تجمع الرقمين والأخرى تقسمهم والأخرى تضربهم ولهم نفس الاسم؟



البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
1.int  operation (int   a, int   b)
2.  {return(a*b);}
3.float  operation (float   a, float   b)
4.  {return(a/b);}
5. float operation (float   a , int   b)
6.  {return(a+b);}
7.main()
8. {int a=3,b=2;
9.float c=2.5,d=4.5;
10. printf("reslt=%d\n", operation (a,b));
11. printf("reslt=%f\n", operation (c,d)  );
12. printf("reslt=%f\n", operation (c,a) );
}
```

البرمجة بلغة c++

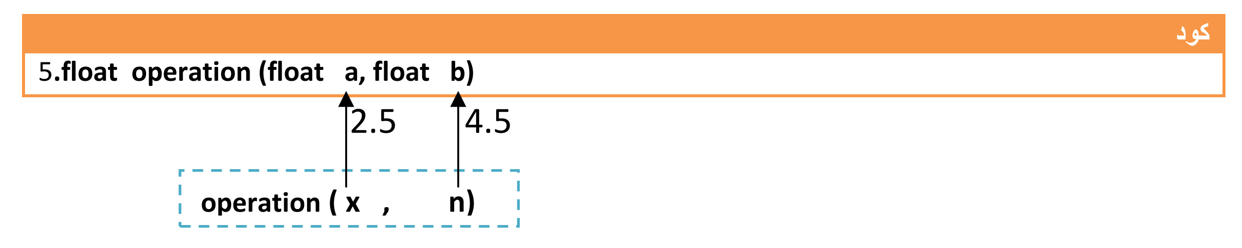
```
#include<iostream.h>
1.int  operation (int   a, int   b)
2.  {return(a*b);}
3. float operation (float   a , int   b)
4.  {return(a+b);}
5.float  operation (float   a, float   b)
6.  {return(a/b);}
7.main()
8. {int a=3,b=2;
9.float c=2.5,d=4.5;
10.cout<<"reslt="<<  operation (a,b);
11.  cout<<"\n reslt="<< operation (c,d);
12.  cout<<"\n reslt="<< operation (c,a);
}
```

توضيح الخطوات:

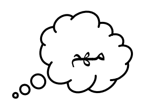
١.خطوة رقم (١٠) تم إرسال متغيرين (a,b)من نوع integer لذالك ستستقبله الدالة في الخطوة رقم (١) وتضرب الرقميين لان هذه الدالة تستقبل المتغيرين من نوع integer



٢.خطوة رقم (١١) تم إرسال متغيرين (c,d)من نوع float لذالك ستستقبله الدالة في الخطوة رقم (5) وتقسم الرقميين لان هذه الدالة تستقبل المتغيرين من نوع float



٣.خطوة رقم (١٢) تم إرسال متغيرين (a)من نوع integer , (c) من نوع float لذالك ستستقبله الدالة في الخطوة رقم (3) وتجمع الرقميين لان هذه الدالة تستقبل متغير من نوع integer ومتغير من نوع float



استدعاء الدالة لنفسها (Recursively):

وتسمى أيضا (Recursive Function) أي استدعاء الدالة لنفسها لمرة أو أكثر من مرة.فتكون شكلها معروف أنها من داخل دالة (function) نقوم باستدعائها لنفسها(أي يذكر اسمها في داخلها) ويكون شكلها هكذا

هيكلية دوال (Recursive function)

```
Type  name(parameter1, parameter2,…….)
{
Statement;
Return( name(parameter1, parameter2,…….) );
}
```

مثال: بناء الدالة التالية (X^n) أي دالة (pow) باستخدام أسلوب (Recursive Function)

تحليل:عندما يذكر (Recursive Function) يجب أن ترك أي فكرة في ذهننا لحل السؤال بدون استدعاء الدالة لنفسها.وكما نرى أن رفع الرقم لأس معي معناه ضرب الرقم بنفسه بمقدار قيمة الأس مثال على ذالك

كود

```
4^3=4*4*4
```

أذن سنكون دالة تعيد استدعاء لنفسها بمقدار قيمة الأس المرفوع له الرقم وبكل استدعاء تضرب الرقم في نفسه

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
1.int power(int x,int n )
{
2.if (n>0)
3.return(x*power(x,n-1 ));
4.else
5.return 1;
}
6.main() {
7.printf("%d",power(4,3));}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
1.int power(int x,int n )
{
2.if (n>0)
3.return(x*power(x,n-1 ));
4.else
5.return 1;
}
6.main() {
7.cout<<power(4,3);}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٧) أردنا أيجاد قيمة (4^3) لذالك سيستدعي الدالة في الخطوة رقم (١) جاعلا قيمة (x=4,n=3) ثم ينفذ خطوة رقم (٢) لان(n>0) وينفذ بعده خطوة رقم (٣) لكي يعيد الرقم مضروب باستدعاء الدالة لنفسها مرسلة لها الرقم والأس منقص منه واحد ويستمر بالاستدعاء الذاتي إلى أن تصبح قيمة الأس (n=0) يعيد عندها واحد ويخرج من الاستدعاء الذاتي .

توضيح ماذا سيحصل في خطوات رقم(١ إلى ٥) في حال كان (x=4,n=3)

توضيح ماذا سيحصل في خطوات رقم(١ إلى ٥) في حال كان (x=4,n=3) (فقط الخطوات التي سوف تنفذ بكل استدعاء)
الاستدعاء الأول 1.power(x=4,n=3) 2. n=3 is large than zero 3. return(4*power(4,3-1)) الاستدعاء الثاني 1.power(x=4,n=2) 2. n=2 is large than zero 3. return(4*4*power(4,2-1)) الاستدعاء الثالث 1.power(x=4,n=1) 2. n=1 is large than zero 3. return(4*4*4*power(4,1-1)) الاستدعاء الرابع 1.power(x=4,n=0) 4. n=0 is equal to zero 5. return(4*4*4*1)

استدعت الدالة لنفسها أربع مرات ؟ والنتيجة هي(4*4*4*1=64) أذن النتيجة صحيحة..،كتبنا فقط الخطوات التي سوف تنفذ بكل استدعاء للدالة والتي لم تنفذ لم نكتبها

مثال: أيجاد مفكوك الرقم باستخدام أسلوب (Recursive Function)..؟

تحليل:عندما يذكر (Recursive Function) يجب أن ترك أي فكرة في ذهننا لحل السؤال بدون استدعاء الدالة لنفسها.وكما نرى أن المفكوك هو ناتج من حاصل ضرب الرقم بالأرقام التي اقل منه وصولا إلى الواحد

كود
5!=5*4*3*2*1

أذن سنكون دالة تعيد استدعاء لنفسها بمقدار قيمة الرقم مثلا مفكوك خمسة ستستدعي الدالة نفسها خمس مرات وفي كل مرة تستدعي الدالة لنفسها نطرح من الرقم المرسل واحد ونضربه ببقية الأرقام هكذا

كود
N!=N*(n-1)!

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> 1.int fact (int x) { 2.if (x>1) 3.return(x* fact (x-1)); 4.else 5.return 1; } 6.main() { 7.printf("%d",fact(4));}	#include<iostream.h> 1.int fact (int x) { 2.if (x>1) 3.return(x* fact (x-1)); 4.else 5.return 1; } 6.main() { 7.cout<<fact(4);}

توضيح الخطوات:

- خطوة رقم (٧) استدعينا دالة المفكوك وأردنا إيجاد مفكوك الرقم أربعة فعند الدخول للدالة نرى وجود خطوة رقم(٣) هذه الخطوة تضرب الرقم بمفكوك الأرقام التي اقل منه هكذا(!(n*(n-1) وتستمر بالضرب إلى أن يصل إلى الرقم صفر

توضيح ماذا سيحصل في خطوات رقم(١ إلى ٥) في حال كان (x=4,n=3)

توضيح ماذا سيحصل في خطوات رقم(١ إلى ٥) في حال كان (x=4) (فقط الخطوات التي سوف تنفذ بكل استدعاء)

الاستدعاء الأول
```
1.fact(x=4)
2. x=4 is large than one
3. return(4* fact (4-1))
```
الاستدعاء الثاني
```
1. fact (x=3)
2. x=3 is large than one
3. return(4*3*power(3-1))
```
الاستدعاء الثالث
```
1. fact (x=2)
2. x=2 is large than one
3. return(4*3*2*power(2-1))
```
الاستدعاء الرابع
```
1. fact (x=1)
4. x=1 is equal to one
5. return(4*3*2*1)
```

استدعت الدالة لنفسها أربع مرات ؟ والنتيجة هي(4*3*2*1=24) أذن النتيجة صحيحة..،كتبنا فقط الخطوات التي سوف تنفذ بكل استدعاء للدالة والتي لم تنفذ لم نكتبها

مهم

أذا كانت الدالة مكونة من سطر برمجي واحد تسمى دوال سطريه (inline function) وتكتب هكذا

هيكلية دوال (inline function)

```
inlineType  name(parameter1, parameter2,…….)
{Statement;}
```



المصفوفات والدوال:

يمكن إرسال مصفوفات أحادية الإبعاد إلى الدوال بذكر اسمها فقط بدون أبعاد .

مثال:لو كان لدينا مصفوفة اسمها (a) ونريد إرسالها إلى دالة اسمها (name)

إرسال مصفوفة أحادية إلى الدوال (function)

```
name( a );
```

وطريقة استقبال المصفوفة الأحادية في الدوال نضع فقط أقواس المصفوفة بدون إبعاد

إرسال مصفوفة أحادية إلى الدوال (function)

```
Type  name(type a[] );
```

- **(type)** : هو نوع المصفوفة المرسلة

يمكن إرسال مصفوفات ثنائية الأبعاد إلى الدوال فقط بذكر اسمها بدون أبعاد .

مثال:لو كان لدينا مصفوفة اسمها (a) وإبعادها (3*2) ونريد إرسالها إلى دالة اسمها (name)

إرسال مصفوفة ثنائية إلى الدوال (function)

```
name( a );
```

وطريقة استقبال المصفوفة ثنائية الأبعاد في الدوال نذكر فقط البعد الثاني هكذا

إرسال مصفوفة ثنائية إلى الدوال (function)

```
Type  name(type a[][3] );
```

- المصفوفات عند إرسالها بهذه الطرق إلى الدوال **ترسل بالقيمة وليس بالمرجع**.إذا إي تغير على عناصر المصفوفة في الدالة سوف لا يؤثر على القيم في البرنامج الرئيسي.أي ترسل نسخة من المصفوفة وليس المصفوفة نفسها.

مثال: خمس مصفوفات أحادية الإبعاد حجمها (7) جد جمع كل مصفوفة واكبر عدد بكل مصفوفة..؟

تحليل: كما نرى انه يريد ناتج جمع كل مصفوفة واكبر عدد فيكون البرنامج كبير جدا إذا لم نستعمل الدوال (function) لأنه لدل مصفوفة يجب كتابة كود يجد اكبر رقم ويجمع عناصر المصفوفة لكن مع الدوال (function) نكون دالة تجد مجموع عناصر المصفوفة ودالة تجد اكبر رقم ونمرر كل مصفوفة لهاتان الدالتان

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
1.int  maxN(int  array1[])
2.{ int i, max;
 3.max=array1[0];
 4.for (i=0;i<7;i++)
 5.if (array1[i] > max )
 6.max=array1[i];
7.return(max);}
8.int  sumN(int  array1[])
9.{ int i, sum=0;
 10.for (i=0;i<7;i++)
 11.sum=sum+ array1[i];
12.return(sum);}
13.main()
14.{ int i, a[7],b[7],c[7],d[7],e[7];
15.printf( "enter element (1)  array=");
16.for (i=0;i<7;i++)
17.scanf("%d",&a[i]);
18.printf("max=%d\tsum=%d\n",maxN(a),sumN(a) );
19. printf( "enter element (2)  array=");
20.for (i=0;i<7;i++)
21. scanf("%d",&b[i]);
22. printf("max=%d\tsum=%d\n",maxN(b),sumN(b) );
23. printf( "enter element (3)  array=");
24.for (i=0;i<7;i++)
25. scanf("%d",&c[i]);
26. printf("max=%d\tsum=%d\n",maxN(c),sumN(c) );
27. printf( "enter element (4)  array=");
28.for (i=0;i<7;i++)
29. scanf("%d",&d[i]);
30. printf("max=%d\tsum=%d\n",maxN(d),sumN(d) );
31. printf(  "enter element (5)  array=");
32.for (i=0;i<7;i++)
33. scanf("%d",&e[i]);
34. printf("max=%d\tsum=%d\n",maxN(e),sumN(e) );}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
1.int  maxN(int  array1[])
2.{ int i, max;
 3.max=array1[0];
4.for (i=0;i<7;i++)
5.if (array1[i] > max )
6.max=array1[i];
7.return(max);}
8.int  sumN(int  array1[])
9.{ int i, sum=0;
 10.for (i=0;i<7;i++)
 11.sum=sum+ array1[i];
12.return(sum);}
13.main()
14.{ int i, a[7],b[7],c[7],d[7],e[7];
15.cout<< "enter element (1)  array=";
16.for (i=0;i<7;i++)
17.cin>>a[i];
18.cout<<"max="<<maxN(a)<<"\tsum="<<sumN(a)<<"\n";
19.cout<< "enter element (2)  array=";
20.for (i=0;i<7;i++)
21.cin>>b[i];
22.cout<<"max="<<maxN(b)<<"\tsum="<<sumN(b)<<"\n";
23.cout<< "enter element (3)  array=";
24.for (i=0;i<7;i++)
25.cin>>c[i];
26.cout<<"max="<<maxN(c)<<"\tsum="<<sumN(c)<<"\n";
27.cout<< "enter element (4)  array=";
28.for (i=0;i<7;i++)
29.cin>>d[i];
30.cout<<"max="<<maxN(d)<<"\tsum="<<sumN(d)<<"\n";
31.cout<< "enter element (5)  array=";
32.for (i=0;i<7;i++)
33.cin>>e[i];
34.cout<<"max="<<maxN(e)<<"\tsum="<<sumN(e)<<"\n";}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١) هي دالة تستقبل المصفوفة وتقوم بإيجاد اكبر رقم لو تلاحظ الخطوات (٢ إلى ٧) هي خطوات إيجاد اكبر رقم نفسها التي شرحناها في المصفوفة الأحادية وكيفية أيجاد اكبر رقم فقط وضعناها في دالة

٢.خطوة رقم(٨) هي دالة لجمع عناصر المصفوفة

٣.خطوة رقم(١٦ و١٧) هي إدخال المصفوفة (a) وخطوة رقم (١٨) هي استدعاء دالة اكبر رقم ودالة جمع عناصر المصفوفة وطباعة الرقم وبقية الخطوات تتكرر نفس العملية بالنسبة لبقية المصفوفات

** ألان أصبح لدينا دالة متى استدعيناها تجد اكبر رقم.

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)
nter element (1)  array=2 3 4 3 2 5 4
ax=5   sum=23
nter element (2)  array=4 6 8 77 5 43 6
ax=77  sum=149
nter element (3)  array=4 5 3 8 6 54 3
ax=54  sum=83
nter element (4)  array=34 23 56 44 34 54 34
ax=56  sum=279
nter element (5)  array=65 45 34 77 45 45 34
ax=77  sum=345
```

مثال: برنامج لحساب الحرف الأكثر تكرار وعدد مرات تكراره. في مصفوفة أحادية.؟

تحليل:لإيجاد الحرف الأكثر تكرار ضمن إي سلسلة يجب خزن جميع الأحرف في مصفوفة وحساب عدد مرات ظهور كل حرف في السلسلة وطباعة الحرف الذي يظهر أكثر من غيره.

البرمجة بلغة c

```c
#include<stdio.h>
#include<string.h>
1.int i,m, max,fou;
2.char a[45], charSaved[255];
 3.repeat(char string[],int len)
4.{ int  equavelentnumber[255]={0};
 5. for(i=0;i<255;i++)
6.charSaved[i]=char(i);
7.for(m=0;m<255;m++){
8.for(i=0;i<len-1;i++)
9.if (( charSaved [m]== string [i]) &&   ( string [i] !=' '))
10.equavelentnumber [m]+=  1 ;}
11.max= equavelentnumber [0];
12.for(i=0;i<255;i++)
13.if ( equavelentnumber [i]>max){
14.max= equavelentnumber [i];
15.fou =i;}
16.printf("charcter more repeat=%c\n", charSaved [ fou ]);
17.printf("it repeat=%d\n", max );   }
18.main()
19.{int count1;
20.for ( count1=1; count1<6; count1++){
21.printf("enter the Sting(%d):  ", count1);
22.gets(a );
23.repeat(a,strlen(a));}}
```

البرمجة بلغة c++

```cpp
#include<iostream.h>
#include<string.h>
1.int i,m, max,fou;
2.char a[45], charSaved[255];
 3.repeat(char string[],int len)
4.{ int  equavelentnumber[255]={0};
 5. for(i=0;i<255;i++)
6.charSaved[i]=char(i);
7.for(m=0;m<255;m++){
8.for(i=0;i<len-1;i++)
9.if (( charSaved [m]== string [i]) &&   ( string [i] !=' '))
10.equavelentnumber [m]+=  1 ;}
11.max= equavelentnumber [0];
12.for(i=0;i<255;i++)
13.if ( equavelentnumber [i]>max){
14.max= equavelentnumber [i];
15.fou =i;}
16.cout<<"charcter more repeat "<< charSaved [ fou ]<<" \n";
17.cout<<"it repeat="<<max <<"\n";   }
18.main()
19.{int count1;
20.for ( count1=1; count1<6; count1++){
21.cout<<"enter the Sting( "<<count1<<"): ";
22.cin.getline(a );
23.repeat(a,strlen(a));}}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم(١) عرفنا متغيرات عامة معرفة لجميع أجزاء البرنامج

٢.خطوة رقم (٢) عرفنا مصفوفة (charSaved) لنخزن فيها جميع الأحرف حتى نحسب عدد مرات ظهور كل حرف

٣.خطوة رقم (٣)هي دالة تستقبل السلسلة وطولها وتطبع الحرف الأكثر تكرار وعدد مرات تكراره

٤.خطوة رقم(٤) عرفنا مصفوفة (equavelentnumber) لنخزن فيها عدد مرات ظهور كل حرف

٥.خطوة رقم (٥ و٦) نخزن جميع الأحرف والرموز في مصفوفة اسمها (charSaved)

٦.خطوة رقم (٧ و٨و٩و١٠) نحسب عدد مرات ظهور كل حرف في السلسلة التي ادخلها المستخدم ونخزن في مصفوفة (equavelentnumber) وتكون هذه المصفوفة مكافئ لمواقع كل رمز أو حرف في مصفوفة (charSaved)

٧.خطوة رقم(١١ إلى ١٧) نحسب الحرف الذي ظهر أكثر مرة ونطبع و نطبع عدد مرات ظهوره

٨.خطوة رقم (٢٠ إلى ٢٣) هو ادخل المصفوفات وإرسالها إلى الدالة

```
ive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)
the Sting(1):  hussien ahmed taleb
er more repeat=e
eat=3
the Sting(2):  he go to home
er more repeat=o
eat=3
```

**لا يجوز تعريف متغير (متغير عام) واستخدامه كعداد في البرنامج الرئيسي وهو مستخدم داخل احد الدوال كعداد أو تتغير قيمته سوف لا ينفذ البرنامج لأنه سوف يجعل عبارة التكرار في غموض

مثال: برنامج لترتيب ثلاث مصفوفات ثنائية الإبعاد (5*5) تصاعديا.؟

تحليل:لترتيب ثلاث مصفوفات ثنائية نستخدم نفس طريقة ترتيب المصفوفات الثنائية ونضعها في دالة(function) ونستدعيها ثلاث مرات.

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
1.int const row=5;
 2.int const col=5;
4.int i,j,k,x,l ;
3.Sort2D(int array[][col])
{
4.for( k=0;k<row;k++){
5. for( l=0;l<col;l++){
6. for( i=0;i<row;i++){
 7. for ( j=0;j<col;j++){
 8. if (array[i][j] >array[k][l]){
9.x=array[k][l];
 10.array[k][l]=array[i][j];
 11.array[i][j]=x;
 12.}} }} }
13. cout<<"Here is the Array after sorted\n" ;
14. for ( i=0;i<row;i++){
 15. for ( j=0;j<row;j++)
16. cout<<array[i][j]<<"\t";
17. cout<<"\n" ;}}
18. main()
 19.{  int array1[row][col];
20. int array2[row][col];
21. int array3[row][col];
22.cout<<"Here is the Array(1)  befor sorted\n" ;
23. for ( i=0;i<row;i++)
 24. for ( j=0;j<col;j++)
25.cin>>array1[i][j] ;
26.Sort2D(array1);
27.cout<<"Here is the Array (2) befor sorted\n" ;
28. for ( i=0;i<row;i++)
 29. for ( j=0;j<col;j++)
30.cin>>array1[i][j] ;
31.Sort2D(array2);
32.cout<<"Here is the Array (3)  befor sorted\n" ;
33. for ( i=0;i<row;i++)
 34. for ( j=0;j<col;j++)
35.cin>>array3[i][j] ;
36.Sort2D(array3);}
```

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
1.int const row=5;
 2.int const col=5;
4.int i,j,k,x,l ;
3.Sort2D(int array[][col])
{
4.for( k=0;k<row;k++){
5. for( l=0;l<col;l++){
6. for( i=0;i<row;i++){
 7. for ( j=0;j<col;j++){
 8. if (array[i][j] > array[k][l]){
9.x=array[k][l];
 10.array[k][l]=array[i][j];
 11.array[i][j]=x;
 12.}} }} }
13. printf("Here is the Array after sorted\n") ;
14. for ( i=0;i<row;i++){
 15. for ( j=0;j<row;j++)
16. printf("%d\t",array[i][j] );
17.  printf("\n" );}}
18. main()
 19.{  int array1[row][col];
20. int array2[row][col];
21. int array3[row][col];
22. printf("Here is the Array(1)  befor sorted\n") ;
23. for ( i=0;i<row;i++)
 24. for ( j=0;j<col;j++)
25.scanf("%d",&array1[i][j] );
26.Sort2D(array1);
27. printf("Here is the Array (2) befor sorted\n") ;
28. for ( i=0;i<row;i++)
 29. for ( j=0;j<col;j++)
30. scanf("%d",&array2[i][j] );
31.Sort2D(array2);
32. printf("Here is the Array (3)  befor sorted\n" );
33. for ( i=0;i<row;i++)
 34. for ( j=0;j<col;j++)
35. scanf("%d",&array3[i][j] );
36.Sort2D(array3);}
```

توضيح الخطوات: خطوة رقم(٣) هي دالة لترتيب عناصر مصفوفة تصاعديا
ونلاحظ خطوة رقم(٢٢ إلى ٢٥) هي إدخال للمصفوفة الأولى وخطوة رقم(٢٦) هي إرسالها لترتيبها
ولخطوات البقية هي إدخال بقية المصفوفات وترتيبها.

مثال: برنامج لإيجاد أحرف العلة وعددها في ثلاث مصفوفات ثنائية الإبعاد (4*4) .؟

تحليل: إيجاد أحرف العلة في مصفوفات ثنائية لأكثر من واحدة نحتاج إلى دوال (function) .

البرمجة بلغة c

```c
#include<stdio.h>
1.char  vowelchar [7]={'a','o','u','i','e','n','\o'};
2..int i,j,k;
3.int indexofprintarray=1;
4.vowel( char a[][4])
5.{ printf("\nvowel Char in array(%d)\n
",indexofprintarray) ;
6.indexofprintarray=indexofprintarray+1;
7.int number_appear  ;
8. number_appear =0;
9.for(k=0;k<6;k++)
10.for(i=0;i<4;i++)
11.for(j=0;j<4;j++)
12.if(a[i][j]== vowelchar [k])
13.{printf( "\n%d",a[i][j]);
14.number_appear = number_appear +1;}
15.printf("\nnumber appear of vowel=%d",
number_appear);}}
 16.main()
17.{char a[4][4],b[4][4], c[4][4];
18.printf("\nenter (1) array:\n");
19..for(i=0;i<4;i++)
20.for(j=0;j<4;j++)
21.scanf("%d",&a[i][j]);
22. printf("\nenter (2) array:\n");
23.for(i=0;i<4;i++)
24.for(j=0;j<4;j++)
25. scanf("%d",&b[i][j]);
26. printf("\nenter (3) array:\n");
27.for(i=0;i<4;i++)
28.for(j=0;j<4;j++)
29. scanf("%d",&c[i][j]);
30.vowel(  a );
31.vowel( b);
32.vowel( c);}
```

البرمجة بلغة c++

```cpp
#include<iostream.h>
1.char  vowelchar [7]={'a','o','u','i','e','n','\o'};
2..int i,j,k;
3.int indexofprintarray=1;
4.vowel( char a[][4])
5.{ cout<<"\nvowel Char in
array("<<indexofprintarray<<")\n";
6.indexofprintarray=indexofprintarray+1;
7.int number_appear  ;
8. number_appear =0;
9.for(k=0;k<6;k++)
10.for(i=0;i<4;i++)
11.for(j=0;j<4;j++)
12.if(a[i][j]== vowelchar [k])
13.{cout<< "\n"<<a[i][j];
14.number_appear = number_appear +1;}
15.cout<<"\nnumber appear of vowel="<<
number_appear;}}
 16.main()
17.{char a[4][4],b[4][4], c[4][4];
18.cout<<"\nenter (1) array:\n";
19..for(i=0;i<4;i++)
20.for(j=0;j<4;j++)
21.cin>>a[i][j];
22.cout<<"\nenter (2) array:\n";
23.for(i=0;i<4;i++)
24.for(j=0;j<4;j++)
25.cin>>b[i][j];
26.cout<<"\nenter (3) array:\n";
27.for(i=0;i<4;i++)
28.for(j=0;j<4;j++)
29.cin>>c[i][j];
30.vowel(  a );
31.vowel( b);
32.vowel( c);}
```

توضيح الخطوات: خطوة رقم (٣) عرفنا متغير (indexofprintarray) كمتغير عام ونلاحظ انه كلما نستدعي الدالة (vowel) في الخطوة رقم (٤) ستزداد قيمته بواحد في خطوة رقم (٦) لأنه كما قلنا **المتغير العام لا يموت يبقى حيا حتى نهاية البرنامج** ولا يرجع إلى قيمه الابتدائية (أي بعد ثلاث استدعائات لخطوة رقم(٣٠و٣١و٣٢) تصبح قيمته أربعة) ونحن احتاجيناه حتى في كل استدعاء يطبع رقم المصفوفة الجاري البحث فيها في خطوة رقم(٥)

وبقية الخطوات واضحة ومشروحة سابقا

الفصل السادس

المؤشرات (pointer)

المستوى المطلوب

أن يكون القارئ ملما بما هو في الفصول السابقة وفاهما كل شيء

الأهداف:

عندما يكتمل الفصل تكون بإذن الله قد أتممت التعرف على المؤشرات وطريقة التعامل مع المتغيرات عن طريق المواقع

مستوى الأداء المطلوب بعد إنهاء الفصل

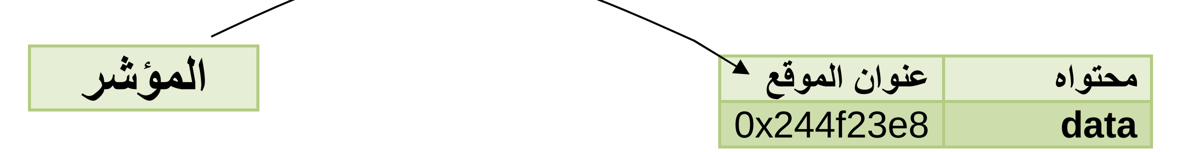
إتقان هذه الفصل 100%

الأدوات المطلوبة:حاسوب شخصي لتجربة البرامج وقلم ودفتر لتسجيل الملاحظات

الوقت المطلوب : ثلاث ساعات

المؤشرات:-

هو إشارة أو تأشير على موقع في الذاكرة. عرفنا سابقا إن كل متغير أو كل عنصر في المصفوفة يخزن في الذاكرة بموقع ذو عنوان معين والمؤشر سوف يؤشر على هذا العنوان ويمكنا من الوصول إلى القيمة المخزنة في داخله.



المؤشر يؤشر على عنوان المتغير في الذاكرة ويحمل قيمة هذا العنوان وهو هنا (0x244f23e8)

المؤشرات والمتغيرات:-

المتغيرات تخزن في الذاكرة ويمكن أن نؤشر على قيمها بواسطة (pointer) ونتلاعب بقيمة هذا الموقع بواسطته وتكون طريقة تعريف (pointer) مع المتغيرات هكذا.

هيكلية المؤشر

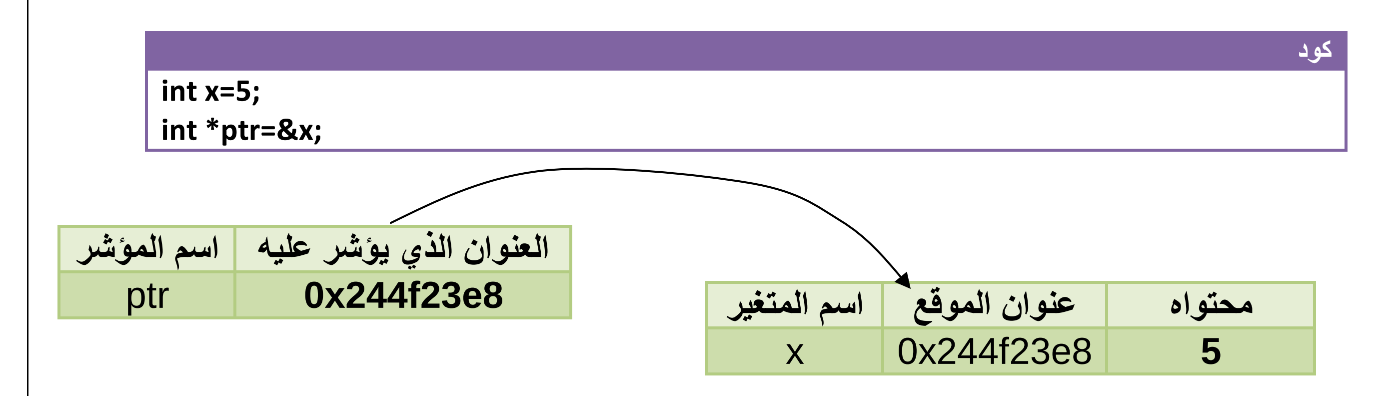
```
Type *ptr=&var
```

- **(ptr)** : هو اسم المؤشر وقد يكون أي اسم يعرفه المستخدم ويجب وضع علامة النجمة (*) قبله
- **(Type)**: هو نوع المؤشر ويكون نوعه نفس نوع المتغير الذي يؤشر عليه
- **(var)**: هو اسم المتغير الذي نريد أن يؤشر عليه المؤشر ويجب وضع علامة (&) قبله عندما نجعل المؤشر يؤشر عليه لان وضع هذه العلامة قبل أي متغير معناه المطلوب عنوان المتغير وليس قيمة المتغير نفسه والمؤشرات تؤشر على العناوين المتغيرات فلو وضعنا هذه العلامة أمام أي متغير في الطباعة سيطبع موقع المتغير وليس قيمته.

مثال: لو كان لدينا متغير (x=5) ويؤشر عليه مؤشر (ptr) بالشكل التالي فيكون المخطط هكذا

كود

```
int x=5;
int *ptr=&x;
```



- الموقع الذي يؤشر عليه (ptr) هو (0x244f23e8) ومحتواه هو (٥)
- للوصول على عنوان الموقع نكتب **(ptr)** أو نكتب (&x) لان الاثنان أصبح لهما نفس الموقع.
- للوصول على محتويات الموقع نكتب **(*ptr)** أو نكتب (x) لان الاثنان أصبح لهما نفس القيمة.

مثال: تأشير على موقع متغير وطباعة قيمته.

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
main()
1.{int x=5;
2.int *ptr=&x;
3.printf("location Ptr=%d",ptr);
4.printf("\nlocation var=%d ",&x);
5.printf("\nvalue Ptr=%d ",*ptr);
6.printf("\n value  var=%d",x);
}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
main()
1.{int x=5;
2.int *ptr=&x;
3.cout<<"location Ptr="<<ptr;
4.cout<<"\nlocation var="<<&x;
5.cout<<"\nvalue Ptr="<<*ptr;
6.cout<<"\n value  var="<<x;
}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٢) جعلنا المؤشر(ptr) يؤشر على موقع المتغير (x)

٢.خطوة رقم (٣) طبعنا عنوان الموقع الذي يؤشر عليه المؤشر (ptr) وهو نفس عنوان موقع المتغير (x) لأنهما يؤشران على نفس الموقع.أي أننا إذا كتبنا فقط اسم المؤشر سيطبع الموقع الذي يؤشر عليه

٣.خطوة رقم (٤) طبعنا عنوان المتغير (x) لأننا إذا وضعنا علامة (&) قبل أي متغير سيطبع موقعه

٤.خطوة رقم (٥) طبعنا القيمة التي يؤشر عليها المؤشر(ptr) وهي نفس قيمة المتغير (x) لأنهما يؤشران على نفس الموقع. أي أننا إذا كتبنا نجمة قبل اسم المؤشر(ptr) سيطبع محتوى الموقع الذي يؤشر عليه

٥.خطوة رقم (٦) سيطبع قيمة المتغير (x) شاهد شاشة التنفيذ

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME
location Ptr=0x24cf2420
location var=0x24cf2420
value Ptr=5
 value  var=5
```

مثال : تغير محتويات المتغير (g) بواسطة المؤشر.؟

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
main()
1.{int g=5;
2.int *ptr=&g;
3. *ptr=32;
4.printf("\nx=%d ",g);}
```

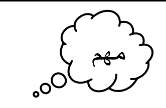
البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
main()
1.{int g=5;
2.int *ptr=&g;
3. *ptr=32;
4.cout<<"\nx="<<g;}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم(٢) جعلنا المؤشر يشير إلى موقع المتغير (g)

٢.خطوة رقم (٣) وضعنا قيمة جديدة في الموقع الذي يؤشر عليه المؤشر (*ptr) وهو موقع المتغير (g)



(NEW):-هي دالة تستخدم لحجز مكان في الذاكرة لمؤشر معين لان المؤشرات بطبيعتها سوف تؤشر على مواقع متغيرات ولن تحجز مواقع أما مع هذا الإيعاز نستطيع حجز موقع للمؤشر وتعريفها بالشكل التالي

هيكلية المؤشر
Type *ptr=new type[size]

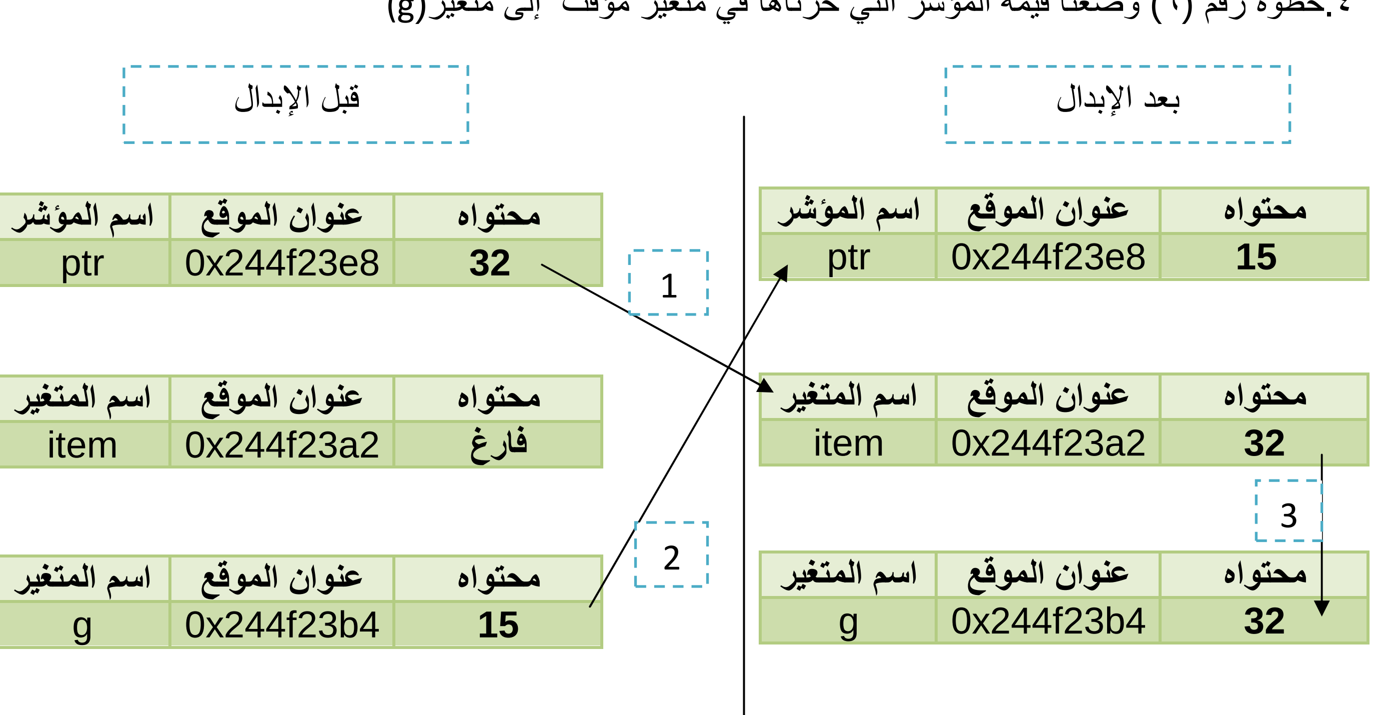
- **(ptr)** : هو اسم المؤشر وقد يكون أي اسم يعرفه المستخدم ويجب وضع علامة النجمة (*) قبله
- **(Type)**: هو نوع المؤشر ويكون نوعه نفس نوع المتغير الذي يؤشر عليه
- **(size)**: هو الحجم أو عدد الموقع الذي سوف نحجزه للمؤشر في الذاكرة .
-

مثال : تكوين مؤشر جديد وحجز مكان جديد له وإبدال بين محتوى المؤشر ومحتويات المتغير (g).؟

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> main() 1.{int g=15,item; 2.int *ptr=new int [1]; 3. *ptr=32; 4.item=*ptr; 5.*ptr=g; 6.g=item; 7.printf("\ng=%d\n*ptr=%d",g,*ptr);}	#include<iostream.h> main() 1.{int g=15,item; 2.int *ptr=new int [1]; 3. *ptr=32; 4.item=*ptr; 5.*ptr=g; 6.g=item; 7.cout<<"\ng="<<g<<"\n*ptr="<<*ptr;}

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم(٢) جعلنا المؤشر يشير إلى موقع جديد .وخطوة لرقم(٣) خزنا بالموقع قيمة (٣٢)
٢.خطوة رقم (٤) وضعنا قيمة المؤشر (*ptr) في متغير مؤقت للإبدال
٣.خطوة رقم (٥)وضعنا قيمة المتغير (g) في الموقع الذي يؤشر عليه المؤشر (*ptr)
٤.خطوة رقم (٦) وضعنا قيمة المؤشر التي خزناها في متغير مؤقت إلى متغير(g)





المؤشرات والمصفوفات:-

المصفوفات الأحادية والمؤشرات:- عرفنا أن المصفوفة الأحادية هي مجموعة من المواقع المتتالية المحجوزة في الذاكرة ويمكن أن نستخدم المؤشر مع المصفوفة الأحادية وجعله يؤشر على احد القيم وسهولة تمريره على جميع العناصر فقط نزيد قيمة عنوان المؤشر بواحد فينتقل المؤشر ليؤشر على الموقع التالي الذي يليه.

مثال توضيحي :لو عرفنا المصفوفة التالية حجمها خمسة عناصر وجعلنا المؤشر يؤشر على أول عنصر بالمصفوفة

كود

```
Int  first_array[5]={34,26,43,23,54};
int *ptr=& first_array[0];
```

وافترضنا أن أول عنصر في المصفوفة خزن بموقع (***18126***)

مواقع خلايا الذاكرة		
محتواه	الموقع	مواقع عناصر المصفوفة
data	***18125***	
34	***18126***	first_array [0]
26	***18127***	first_array [1]
43	***18128***	first_array [2]
23	***18129***	first_array [3]
54	***18130***	first_array [4]
data	***18131***	

*ptr → first_array [0]
*(ptr+1) → first_array [1]
*(ptr+2) → first_array [2]
*(ptr+3) → first_array [3]
*(ptr+4) → first_array [4]

العنوان الذي يؤشر عليه	اسم المؤشر
18126	ptr

- لاحظ أن المؤشر**(ptr)** يؤشر على **(first_array [0])** أي على الموقع (*18126*)
- إذا أردنا أن يؤشر المؤشر (ptr) على الموقع الثاني بالمصفوفة نزيد قيمة الموقع الذي يؤشر عليه المؤشر (ptr) بمقدار واحد هكذا

كود

```
ptr+1→18126+1→18127
```

ليصبح المؤشر يؤشر على الموقع (18127) وهو عنوان ثاني موقع بالمصفوفة

- إذا أردنا أن يؤشر المؤشر (ptr) على الموقع الرابع بالمصفوفة نزيد قيمة الموقع الذي يؤشر عليه المؤشر (ptr) بمقدار ثلاثة هكذا . ليصبح المؤشر يؤشر على الموقع (18129) وهو عنوان رابع موقع بالمصفوفة

كود

```
ptr+1→18126+3→18129
```

مثال: مصفوفة مكونة من خمسة عناصر أضف مقدار (١٤) لكل عنصر باستخدام المؤشرات..؟

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h>	#include<iostream.h>
main()	main()
1.{ int i, first_array[5]={34,26,43,23,54};	1.{ int i, first_array[5]={34,26,43,23,54};
2.int *ptr=& first_array[0];	2.int *ptr=& first_array[0];
3. for(i=0;i<5;i++){	3. for(i=0;i<5;i++){
4. *(ptr+i)=*(ptr+i)+14;	4. *(ptr+i)=*(ptr+i)+14;
4.printf("\n first_array[%d]=%d",i,*(ptr+i));}}	5.cout<<"\n first_array["<<i<<"]="<<*(ptr+i);}}

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٢) جعلنا المؤشر **(ptr)** يؤشر على عنوان أول عنصر في المصفوفة

٢.خطوة رقم (٣) هو عداد يعد من (0—4) ويكرر خطوة رقم (٤ و٥) في كل عدة

٣.خطوة رقم (٤) هو إضافة مقدار (١٤) لكل موقع من مواقع المصفوفة **فمثلا عند الإضافة في الموقع الثالث** تكون قيمة (i=2) فتكون خطوة رقم(٤) هكذا

كود
4. *(ptr+i)=*(ptr+i)+14;→*(ptr+2)=*(ptr+2)+14;

وبما أن المؤشر في خطوة رقم (٢) يؤشر على أول عنصر في المصفوفة فعد إضافة قيمة (٢) إلى عنوان الموقع سوف يؤشر على ثالث موقع بالمصفوفة.

مثال: مصفوفة مكونة من ثلاث عناصر أجمعها باستخدام المؤشرات..؟

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h>	#include<iostream.h>
main()	main()
1.{ int sum=0, first_array[3]={ 43,23,54};	1.{ int sum=0, first_array[3]={ 43,23,54};
2.int *ptr=& first_array[0];	2.int *ptr=& first_array[0];
3. sum+=*ptr++;	3. sum+=*ptr++;
4. sum+=*ptr++;	4. sum+=*ptr++;
5. sum+=*ptr++;	5. sum+=*ptr++;
6.printf("\n sum=%d ",sum);}	6.cout<<"\n sum="<<sum;}

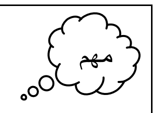
توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٢) جعلنا المؤشر **(ptr)** يؤشر على أول عنصر في المصفوفة

٢.خطوة رقم (٣) أضفنا قيمة أول موقع إلى قيمة المتغير (sum) وزودنا قيمة الوقع بمقدار واحد ليؤشر على العنصر الثاني ***(لو تلاحظ الزيادة بعد الجمع إي يجمع قيمة الموقع الأول ثم ينقل المؤشر للموقع الثاني)***

٣. خطوة رقم (٤) أضفنا قيمة ثاني موقع إلى قيمة المتغير (sum) وزودنا قيمة الوقع بمقدار واحد ليؤشر على العنصر الثالث

٤. خطوة رقم (٥) أضفنا قيمة ثالث موقع إلى قيمة المتغير (sum) وزودنا قيمة الوقع بمقدار واحد



المصفوفات الثنائية والمؤشرات: عرفنا أن المصفوفة الثنائية هي مجموعة من المواقع المتتالية المحجوزة في الذاكرة ويمكن أن نستخدم المؤشر مع المصفوفة الثنائية وجعله يؤشر على احد القيم وسهولة تمريره على جميع العناصر فقط نزيد قيمة عنوان المؤشر بواحد فينتقل المؤشر ليؤشر على الموقع التالي الذي يليه.

مثال توضيحي: لو عرفنا المصفوفة التالية حجمها (2*2) وجعلنا المؤشر يؤشر على أول عنصر بالمصفوفة

كود
```
int first_array[2][2]={{34,26},{43,23} };
int *ptr=& first_array[0][0];
```

وافترضنا أن أول عنصر في المصفوفة خزن بموقع (*18126*)

مواقع خلايا الذاكرة		
مواقع عناصر المصفوفة	الموقع	محتواه
	18125	***data***
first_array [0][0]	**18126**	*34*
first_array [0][1]	**18127**	*26*
first_array [1][0]	**18128**	*43*
first_array [1][1]	**18129**	*23*
	18131	*data*

*ptr → first_array [0][0]
*(ptr+1) → first_array [0][1]
*(ptr+2) → first_array [1][0]
*(ptr+3) → first_array [1][1]

اسم المؤشر	العنوان الذي يؤشر عليه
ptr	*18126*

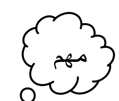
- لاحظ أن المؤشر **(ptr)** يؤشر على **(first_array [0][0])** أي على الموقع (*18126*)
- إذا أردنا أن يؤشر المؤشر (ptr) على الموقع الثاني بالمصفوفة (أي الصف الأول العمود الثاني) نزيد قيمة الموقع الذي يؤشر عليه المؤشر (ptr) بمقدار واحد هكذا

كود
```
ptr+1→18126+1→18127
```

ليصبح المؤشر يؤشر على الموقع (18127) وهو عنوان ثاني موقع بالمصفوفة

- إذا أردنا أن يؤشر المؤشر (ptr) على الموقع الرابع بالمصفوفة (أي الصف الثاني العمود الثاني) نزيد قيمة الموقع الذي يؤشر عليه المؤشر (ptr) بمقدار ثلاثة هكذا . ليصبح المؤشر يؤشر على الموقع (18129) وهو عنوان رابع موقع بالمصفوفة

كود
```
ptr+1→18126+3→18129
```



- **تعامل المصفوفة الثنائية نفس معاملة المصفوفة الأحادية بالمؤشرات لان كلاهما عبارة عن خلايا متسلسلة محجوزة بالذاكرة**

مثال: مصفوفة حجمها (2*2) أضرب كل عنصر بمقدار (٤) باستخدام المؤشرات..؟

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h>	#include<iostream.h>
main()	main()
1.{ int i, j,first_array[2][2]={{34,26},{43,23} };	1.{ int i, j,first_array[2][2]={{34,26},{43,23} };
2.int *ptr=& first_array[0][0];	2.int *ptr=& first_array[0][0];
3. for(i=0;i<2*2;i++)	3. for(i=0;i<2*2;i++)
4. *(ptr+i)=*(ptr+i)*4;	4. *(ptr+i)=*(ptr+i)*4;
5.for(i=0;i<2 ;i++){	5.for(i=0;i<2 ;i++){
6.for(j=0;j<2 ;j++)	6.for(j=0;j<2 ;j++)
7.printf("%d\t", first_array[i][j]);	7.cout<< first_array[i][j];
8.printf("\n");}}	8.cout<<"\n";}}

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٢) جعلنا المؤشر **(ptr)** يؤشر على عنوان أول عنصر في المصفوفة

٢.خطوة رقم (٣) هو عداد يعد من (0—4) ويكرر خطوة رقم (٤ و٥) في كل عدة

٣.خطوة رقم (٤) هو ضرب مقدار (٤) لكل موقع من مواقع المصفوفة **فمثلا عند الإضافة في الموقع الثالث** تكون قيمة (i=2) فتكون خطوة رقم(٤) هكذا

كود
4. *(ptr+i)=*(ptr+i)*4;→*(ptr+2)=*(ptr+2)*4;

وبما أن المؤشر في خطوة رقم (٢) يؤشر على أول عنصر في المصفوفة فعد إضافة قيمة (٢) إلى عنوان الموقع سوف يؤشر على ثالث موقع بالمصفوفة. خطوة رقم (٥ و٦و٧و٨) هو طباعة لعناصر المصفوفة بعد الضرب

مثال: مصفوفة حجمها (2*2) أجمعها باستخدام المؤشرات..؟

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h>	#include<iostream.h>
main()	main()
1.{ int sum=0, first_array[2][2]={{34,26},{43,23} };	1.{ int sum=0, first_array[2][2]={{34,26},{43,23} };
2.int *ptr=& first_array[0][0];	2.int *ptr=& first_array[0][0];
3. sum+=*ptr++;	3. sum+=*ptr++;
4. sum+=*ptr++;	4. sum+=*ptr++;
5. sum+=*ptr++;	5. sum+=*ptr++;
6. sum+=*ptr++;	6. sum+=*ptr++;
7.printf("\n sum=%d ",sum);}	7.cout<<"\n sum="<<sum;}

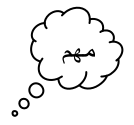
توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٣) أضفنا قيمة أول موقع (0,0) إلى قيمة المتغير (sum) وزودنا قيمة الوقع بمقدار واحد ليؤشر على العنصر الثاني (0,1) ***(لو تلاحظ الزيادة بعد الجمع إي يجمع قيمة الموقع الأول ثم ينقل المؤشر للموقع الثاني)***

٢. خطوة رقم (٤) أضفنا قيمة ثاني موقع (0,1) إلى قيمة المتغير (sum) وزودنا قيمة الوقع بمقدار واحد ليؤشر على العنصر الثالث (1,0)

٣. خطوة رقم (٥) أضفنا قيمة ثالث(1,0) موقع إلى قيمة المتغير (sum) وزودنا قيمة الوقع بمقدار واحد ليؤشر على العنصر الرابع (1,1)

٤. خطوة رقم (٦) أضفنا قيمة رابع موقع (1,1) إلى قيمة المتغير (sum) وزودنا قيمة الوقع بمقدار واحد .



المؤشرات والدوال (function)

١. **الدوال والمتغيرات:** عرفنا طريقة إرسال متغير بالقيمة كيف وبالمرجع كيف تكون. المؤشرات تمكنك من إرسال المتغير بالمرجع أي إرسال موقع المتغير ***وهذه تفيد إذا كنا نريد أن نعيد أكثر من متغير إلى البرنامج الرئيسي*** ونعلم إن الإرسال بالمرجع يكون أي تغير على المتغير في الدوال يؤثر على قيمته في البرنامج الرئيسي

لو كان لدينا متغير اسمه (a) ونريد إرساله إلى دالة اسمها (name) .

إرسال مصفوفة مؤشر إلى الدوال (function)
name(&a);

- وضع علامة (&) قبله معناه أننا أرسلنا عنوان أول موقع .

وطريقة استقبال المتغير في الدوال نعرف مؤشر من نفس نوع المتغير المرسل لكي يؤشر على موقعه .

استقبال مصفوفة مؤشر إلى الدوال (function)
Type name(type *ptr);

- **(type)**: هو نوع المتغير المرسل
- ألان أصبح هذا المؤشر **(ptr)** يؤشر على عنوان المتغير.

مثال: تكوين دالة تستقبل وحرف صغير وتحوله إلى حرف كبير..؟

تحليل: لتحويل حرف من صغير إلى كبير نعلم أن الفرق بين أسكي كود كل حرف صغير ونضيره الكبير هو (٣٢) لذالك لتحويل إلى حرف كبير نحول الحرف إلى أسكي كود ونطرح منه (٣٢) ونرجع نحوله إلى حرف فيتحول إلى حرف كبير

الحل باستخدام المؤشرات..........!

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h>	#include<iostream.h>
1.inline toBigLeter (char *ptr)	1.inline toBigLeter (char *ptr)
2.{*ptr=int(*ptr)-32;}	2.{*ptr=int(*ptr)-32;}
3.main()	3.main()
4. { char inputchar;	4. { char inputchar;
5.scanf("%c",&inputchar);	5.cin>> inputchar;
6.toBigLeter (& inputchar);	6.toBigLeter (& inputchar);
7.printf("Big to it is=%c", inputchar);}	7.cout<<"Big to it is="<< inputchar;}

الحل بدون استخدام المؤشرات..........!

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h>	#include<iostream.h>
1. inline toBigLeter (char charrec)	1.inline toBigLeter (char charrec)
2.{ charrec =int(charrec)-32;}	2.{ charrec =int(charrec)-32;}
3.main()	3.main()
4. { char inputchar;	4. { char inputchar;
5.scanf("%c",&inputchar);	5.cin>> inputchar;
6.toBigLeter (inputchar);	6.toBigLeter (inputchar);
7.printf("Big to it is=%c", inputchar);}	7.cout<<"Big to it is="<< inputchar;}

توضيح الخطوات بالنسبة للحلين:

- خطوة رقم (١) نسبة إلى **الحل باستخدام المؤشرات**: إعلان عند دالة سطريه تستقبل موقع الحرف وتكبر الحرف في خطوة رقم (٢)
- خطوة رقم (١) نسبة إلى **الحل بدون استخدام المؤشرات:** إعلان عند دالة سطريه تستقبل الحرف وتكبر الحرف في خطوة رقم (٢)
- خطوة رقم (٦) نسبة إلى **الحل باستخدام المؤشرات**: إرسال عنوان المتغير (inputchar) إلى الدالة هكذا



- خطوة رقم (٦) نسبة إلى **الحل بدون استخدام المؤشرات:** إرسال قيمة المتغير (inputchar) إلى الدالة يكون هكذا (إذا قام المستخدم بإدخال الحرف a مثلا فيكون الإرسال هكذا)



مهم

- خطوة رقم (٧) نسبة إلى **الحل باستخدام المؤشرات**: ***سوف يطبع الحرف بعد التكبير لأننا في المؤشرات نتعامل مع موقع المتغير فأي تغير في الدالة على الموقع يغير في قيمه المتغير في البرنامج الرئيسي***

- خطوة رقم (٦) نسبة إلى **الحل بدون استخدام المؤشرات**. ***سوف يطبع الحرف بدون أي تكبير نفس الحرف المدخل سوف يطبعه لأننا أرسلنا نسخة من المتغير إلى الدالة ولم نرسل المتغير نفسه فأي تغير على هذه النسخة لا يؤثر بقيمه المتغير في البرنامج الرئيسي***

٢. **الدوال والمصفوفات الأحادية:** عرفا سابقا طريقة التعامل مع المصفوفات في الدوال (function) وعرفنا طريقة الإرسال إلى الدالة وهي إرسال نسخة من المصفوفة وليس المصفوفة الأصلية أي كان إرسال بالقيمة. **أما مع المؤشرات يكون إرسال بالمرجع** أي أن أي تغير على المصفوفة داخل أي دالة (function) سوف يؤثر على المصفوفة الأصلية في البرنامج الرئيسي التي أرسلت إلى الدالة للمعالجة لأن المؤشرات تتعامل مع مواقع الذاكرة أي مواقع المتغيرات وليس نسخة منه

ترسل المصفوفة الأحادية إلى الدالة بتحديد عنوان الموقع المرسل كأن يكون أننا نرسل عنوان أول موقع وفي الدالة عندما يعرف أول موقع يستطيع التنقل إلى باقي المواقع بزيادة قيمة المؤشر بواحد كل مرة . هكذا ترسل

مثال:لو كان لدينا مصفوفة اسمها (a) ونريد إرسالها إلى دالة اسمها (name) .

إرسال مصفوفة مؤشر إلى الدوال (function)
name(&a [0]);

- في هذه الطريقة أرسلنا عنوان أول موقع بوضع علامة (&) قبله .

وطريقة استقبال المصفوفة الأحادية في الدوال نعرف مؤشر من نفس نوع المصفوفة المرسلة .

استقبال مصفوفة مؤشر إلى الدوال (function)
Type name(type *ptr);

- **(type)**: هو نوع المصفوفة المرسلة
- ألان أصبح هذا المؤشر **(ptr)** يؤشر على عنوان أول موقع بالمصفوفة

** في إرسال المصفوفة إلى الدوال قد نرسل عنوان أول موقع أو نرسل عنوان أخر موقع أو أي موقع حسب ما نحتاجه في برنامجنا

مثال : تكوين دالة تعكس تسلسل أحرف ثلاث مصفوفات بالعكس وتطبعهم بعد العكس .؟

تحليل: بما انه يريد عكس الأحرف في المصفوفة باستخدام الدوال فيجب الإرسال بالمرجع حتى عندما يقلب أحرف السلسلة وعندما ينتهي من (function) ويعود للبرنامج الرئيسي تعكس المصفوفات أيضا في البرنامج الرئيسي .

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
#include<string.h>
1.int i;
2.Reverse(char *string,int len)
3.{char item;
4.for(i=len; i>len/2;i--){
5.item=* (string);
6.*(string )=*(string -i+(len-i));
7.  *(string -i+(len-i))= item;
 8. string --;} }
9.main()
10. { char string1[55], string2[55], string3[55];
11.int len;
12.printf("enter string (1):  ");
 13.gets ( string1 );
14.len=strlen(string1)-1;
15.Reverse( &string1[len], len);
16.printf("%s",string1 );
17.printf("\n enter string (2): ");
 18.gets ( string2);
19.len=strlen(string2)-1;
20.Reverse( &string2[len], len);
21.printf("%s",string2 );
22.printf("\n enter string (3): ");
 23.gets ( string3 );
24.len=strlen(string3)-1;
25.Reverse( &string3[len], len);
26.printf("%s",string3);;}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
#include<string.h>
1.int i;
2.Reverse(char *string,int len)
3.{char item;
4.for(i=len; i>len/2;i--){
5.item=* (string);
6.*(string )=*(string -i+(len-i));
7.  *(string -i+(len-i))= item;
 8. string --;} }
9.main()
10. { char string1[55], string2[55], string3[55];
11.int len;
12.cout<<"enter string (1):  ";
13.cin.getline( string1,55);
14.len=strlen(string1)-1;
15.Reverse( &string1[len], len);
16.cout<< string1 ;
17.cout<<"\nenter string (2):  ";
18.cin.getline( string2,55);
19.len=strlen(string2)-1;
20.Reverse( &string2[len], len);
21.cout<< string2 ;
22.cout<<"\n enter string (3):  ";
23.cin.getline( string3,55);
24.len=strlen(string3)-1;
25.Reverse( &string3[len], len);
26.cout<< string3 ;}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٢)هي دالة تستقبل أخر موقع بالسلسلة وطول هذه السلسلة

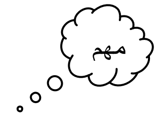
٢.خطوة رقم (٤) هو عداد يبدأ بالعد من أخر موقع إلى المنتصف حتى يبدل المواقع الأول بالأخير والثاني بالقبل الأخير في خطوات رقم (٥ و٦و٧و٨) ويستمر بالإبدال

٣.خطوة رقم (١٣) هي إدخال السلسلة الأولى وخطوة (١٤) حساب طولها

٤.خطوة رقم (١٥) هي إرسال أخر موقع بالسلسلة وطول السلسلة

بقية الخطوات واضحة ومكررة.هذه صورة من شاشة التنفيذ

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)
enter string (1):  he go to home known
nwonk emoh ot og eh
enter string (2):  ali is big man
nam gib si ila
enter string (3):  he died fo his live
evil sih of deid eh
```



٣. **الدوال والمصفوفات الثنائية:** عرفا سابقا طريقة التعامل مع المصفوفات في الدوال (function) وعرفنا طريقة الإرسال إلى الدالة وهي إرسال نسخة من المصفوفة الثنائية وليس المصفوفة الأصلية أي كان إرسال بالقيمة. **أما مع المؤشرات يكون إرسال بالمرجع** أي أن أي تغير على المصفوفة داخل أي دالة (function) سوف يؤثر على المصفوفة الأصلية في البرنامج الرئيسي التي أرسلت إلى الدالة للمعالجة لأن المؤشرات تتعامل مع مواقع الذاكرة أي مواقع المتغيرات وليس نسخة منه

ترسل المصفوفة الثنائية إلى الدالة بتحديد عنوان الموقع المرسل كأن يكون أننا نرسل عنوان أول موقع وفي الدالة عندما يعرف أول موقع يستطيع التنقل إلى باقي المواقع بزيادة قيمة المؤشر بواحد كل مرة . هكذا ترسل

مثال:لو كان لدينا مصفوفة اسمها (a) حجمها (4*4) ونريد إرسالها إلى دالة اسمها (name) .

إرسال مؤشر مصفوفة الثنائية إلى الدوال (function)
name(&a [0][0]);

- في هذه الطريقة أرسلنا عنوان أول موقع بوضع علامة (&) قبله .

وطريقة استقبال المصفوفة الثنائية في الدوال نعرف مؤشر من نفس نوع المصفوفة المرسلة .

استقبال مؤشر مصفوفة الثنائية إلى الدوال (function)
Type name(type *ptr);

- **(type)**: هو نوع المصفوفة المرسلة
- ألان أصبح هذا المؤشر **(ptr)** يؤشر على عنوان أول موقع بالمصفوفة

** في إرسال المصفوفة إلى الدوال قد نرسل عنوان أول موقع أو نرسل عنوان أخر موقع أو أي موقع حسب ما نحتاجه في برنامجنا

مثال : تكوين دالة تضع واحد مكان العدد الأولي في مصفوفة (4*4) وصفر مكان العدد الغير أولي .؟

تحليل:بما إننا نريد تحويل المصفوفة إلى أصفار و واحدات نرسلها كمؤشر إلى داله وهناك العدد الأولي نضع مكانه واحد والغير أولي نضع صفر

البرمجة بلغة c

```c
#include<stdio.h>
1.int i,j;
2.int row=4;
3.int col=4;
4.prime2d (int *string )
5.{int prime=1;
6.for(i=0; i<row*col ;i++){
7.prime=1;
8.for(j=2;j<*string;j++)
9.if( *string % j==0)
11.prime=0;
12.*string= prime;
 13. string ++;} }
14.main()
 15.{ int string1[4][4];
16.  for(i=0; i<row  ;i++)
17.for(j=0; j<col  ;j++)
18.scanf("%d",& string1[i][j]);
19.prime2d( &string1[0] [0]);
20.for(i=0; i<row  ;i++){
21.for(j=0; j<col  ;j++)
22.printf("%d\t", string1[i][j]);
23.printf("\n");}}
```

البرمجة بلغة c++

```cpp
#include<iostream.h>
1.int i,j;
2.int row=4;
3.int col=4;
4.prime2d (int *string )
5.{int prime=1;
6.for(i=0; i<row*col ;i++){
7.prime=1;
8.for(j=2;j<*string;j++)
9.if( *string % j==0)
11.prime=0;
12.*string= prime;
 13. string ++;} }
14.main()
 15.{ int string1[4][4];
16.  for(i=0; i<row  ;i++)
17.for(j=0; j<col  ;j++)
18.cin>> string1[i][j];
19.prime2d( &string1[0] [0]);
20.for(i=0; i<row  ;i++){
21.for(j=0; j<col  ;j++)
22.cout<< string1[i][j]<<"\t";
23.cout<<"\n";}}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (٤) دالة تستقبل عنوان أول عنصر بالمصفوفة

٢.خطوة رقم (٥) هو متغير إذا كان الرقم الذي عليه المؤشر عدد أولي يبقى واحد وذا كان الرقم غير أولي يتحول إلى صفر لكي يخزن بدل قيمة العنصر

٣.خطوة رقم (٦) هوا عداد يمر على جميع عناصر المصفوفة لكي يتحقق من العناصر عنصر عنصر في خطوات رقم (٨و٧ و٩و١٠و١١و١٢) هل العنصر عدد أولي أم لا

٤.خطوة رقم(١٣) لكي ينقل المؤشر على العنصر التالي بعد أن يتحقق من العنصر السابق

٥.خطوة رقم(١٩) هي إرسال عنوان أول عنصر بالمصفوفة إلى الدالة

شاهد شاشة التنفيذ

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE
5 65 45 45
56 45 45 57
98 98 56 43
45 31 12 7
1       0       0       0
0       0       0       0
0       0       0       1
0       1       0       1
```

مهم

مصفوفة أحادية غير محدودة الحجم: تعلمنا سابقا أن المصفوفات حجمها ثابت ويجب تعريفه ولا يمكن كتابة مصفوفة دون تحديد حجمها **أما مع المؤشرات نستطيع** مع دالة (new) تكوين مصفوفة غير محدودة الحجم يحدد حجمها المستخدم وقت التنفيذ **.** حيث أن الحجم الذي نحجزه بقدر حجم المصفوفة المطلوب

لو أردنا أن نحجز مصفوفة حجمها (٩) عناصر من نوع integer وقت التنفيذ نحجز بشكل التالي

حجز مصفوفة وقت التنفيذ

```
int *Array=new int [9];
```

أي كأنما نقول المؤشر (Array*) يؤشر على مكان في الذاكرة حجمه تسعة

مثال : برنامج يطلب من المستخدم تحديد حجم المصفوفة وقت التنفيذ وبعدها يطلب منه أن يدخل عناصر ثم يجمع العناصر ويجد المعدل ؟

البرمجة بلغة c

```
#include <stdio.h>
void main( )
1.{int sizearray,j,sum,avg;
2.sum=0;
3.printf("who size the arrray\n");
4.scanf("%d",& sizearray );
5.int *Array=new int [ sizearray ];
6.printf("enter the array\n");
7.for ( j=0;j<sizearray; j++)
8. scanf("%d",&Array[j]);
9.for (j=0;j<sizearray; j++)
10. sum=sum+Array[j];
11. avg=sum/sizearray;
12.printf("sum=%d\navg=%d",sum,avg); }
```

البرمجة بلغة c++

```
#include <iostream.h>
void main( )
1.{int sizearray,j,sum,avg;
2.sum=0;
3.cout<<"who size the arrray\n" ;
4.cin>> sizearray  ;
5.int *Array=new int [ sizearray ];
6.cout<<"enter the array\n" ;
7.for ( j=0;j<sizearray; j++)
8. cin>> Array[j] ;
9.for (j=0;j<sizearray; j++)
10. sum=sum+Array[j];
11. avg=sum/sizearray;
12. cout<<"sum="<<sum<<"\navg= "<<avg; }
```

توضيح الخطوات :

١.خطوة رقم (٤) يطلب من المستخدم إدخال حجم المصفوفة لكي يضع الحجم الذي يدخله المستخدم في خطوة رقم (٥) إي مثلا إذا ادخل المستخدم الرقم خمسة ستكون الخطوة رقم (٤) بشكل التالي

حجز مصفوفة وقت التنفيذ

```
int *Array=new int [5];
```

إي حجز خمسة مواقع في الذاكرة

لاحظ الشكل التالي لهذا الإدخال في شاشة التنفيذ .

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONA
who size the arrray
8
enter the array
2 3 4 6 5 4 6 7
sum=37
avg=4
```

مهم

مصفوفة ثنائية غير محدودة الأبعاد: نستطيع مع دالة (new) تكوين مصفوفة ثنائية غير محدودة الأبعاد يحدد أبعادها المستخدم وقت التنفيذ .

لو أردنا أن نحجز مصفوفة حجمها (3*5) من نوع integer وقت التنفيذ نحجز بشكل التالي

حجز مصفوفة وقت التنفيذ
1.int k; 2.int **Array=new int *[row]; 3.for (k=0 ; k< row ; k++) 4.Array[k]=new int[columns];

- **(row)**: هو عدد الصفوف
- **(columns)**: هو عدد الأعمدة

تكون طريق الحجز بشكل التالي مثلا لمصفوفة (3*2):

١.في خطوة رقم (٢) يؤشر المؤشر (Array) على مصفوفة مؤشرات حجمها بقدر عدد الصفوف أي (٣)

**Array →

new int *[0]	new int *[1]	new int *[2]

٢.خطوة رقم (٣) يبدأ بالتحرك على كل صف يؤشر عليه المؤشر (Array) ويكون له أعمدة في خطوة رقم (٤)

A. عندما تكون قيمة (k=0) سيؤشر المؤشر (Array) على أول موقع بصف ويكون العمود له طوله (٢)

Array[0] → Array [0][0]

Array [0][0]	new int *[1]	new int *[2]
Array [1][0]		

B. عندما تكون قيمة (k=1) سيؤشر المؤشر (Array) على ثاني موقع بصف ويكون العمود له طوله (٢)

Array[1] → Array [0] [1]

Array [0][0]	Array [0] [1]	new int *[2]
Array [1][0]	Array [1][1]	

C. عندما تكون قيمة (k=2) سيؤشر المؤشر (Array) على ثالث موقع بصف ويكون العمود له طوله (٢)

Array[2] → Array [0] [2]

Array [0][0]	Array [0] [1]	Array [0] [2]
Array [1][0]	Array [1][1]	Array [1][2]

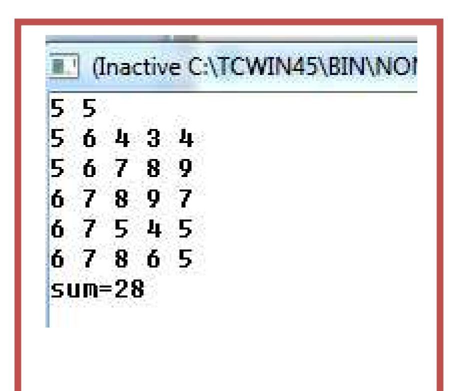
مثال : مصفوفة ثنائية غير محدودة الحجم يحدد حجمها المستخدم وقت التنفيذ ويجمع عناصر القطر الرئيسي ؟

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include <stdio.h> void main ( ) 1.{ int i,j,k,sum,rowN,colN; 2. sum=0; 3.scanf("%d%d",&rowN,&colN); 4.int **Array=new int *[rowN]; 5.for (k=0 ; k< rowN ; k++) 6.Array[k]=new int[colN]; 7.for (i=0 ; i< rowN ; i++) 8.for (j=0; j< colN ; j++) 9. scanf("%d",&Array[i][j]); 10.for (i=0 ; i< rowN ; i++) 11. for (j=0; j< colN ; j++) 12.if (i==j) 13.sum=sum+ Array[i][j]; 14. printf(""sum="%d",sum); }	#include <iostream.h> void main ( ) 1.{ int i,j,k,sum,rowN,colN; 2. sum=0; 3.cin>>rowN>>colN ; 4.int **Array=new int *[rowN]; 5.for (k=0 ; k< rowN ; k++) 6.Array[k]=new int[colN]; 7.for (i=0 ; i< rowN ; i++) 8.for (j=0; j< colN ; j++) 9. cin>>Array[i][j] ; 10.for (i=0 ; i< rowN ; i++) 11. for (j=0; j< colN ; j++) 12.if (i==j) 13.sum=sum+ Array[i][j]; 14. cout<<"sum="<<sum ; }

توضيح الخطوات:

١. خطوة رقم (٣) هي إدخال عدد صفوف المصفوفة وعدد أعمدتها
٢. خطوة رقم (٤ و٥و٦) تكوين المصفوفة
٣. خطوة رقم (٧ و٨و٩) هي إدخال المصفوفة بالإبعاد التي حددناها
٤. خطوة رقم (١٠ و١١و١٢و١٣) هي أيجاد عناصر القطر الرئيسي وجمعها
٥. خطو رقم (١٤) طباعة ناتج الجمع

لو أدخلنا مصفوفة حجمها (5*5) من شاشة التنفيذ بشكل التالي



الفصل السابع

التراكيب (Structures)

المستوى المطلوب

أن يكون القارئ ملما بما هو في الفصول السابقة وفاهما كل شيء

الأهداف:

عندما يكتمل الفصل تكون بإذن الله قد أتممت التعرف على السجلات وطرق استخدامها

مستوى الأداء المطلوب بعد إنهاء الفصل

إتقان هذه الفصل 100%

الأدوات المطلوبة:حاسوب شخصي لتجربة البرامج وقلم ودفتر لتسجيل الملاحظات

الوقت المطلوب : ثلاث ساعات

١. التراكيب (Structures)

Structure أو **Structs** هي مجموعة بيانات (متغيرات) بأنواع مختلفة تحت اسم واحد. تستخدم في حال لدينا عدة مكونات أو أشخاص يشتركون في معلومات معينه متشابه فتستخدم لجمع تعاريف لعدة أشخاص في سجل واحد يشتركون جميعا بنفس المعلومات . حيث نشتق هذه المعلومات لأي شخص نريده. وتكون بشكل التالي

هيكلية تراكيب (Structs)

```
struct  Structures_Name
{
Type  var1;
Type  var2;
.
.
.
}ObjectName1,Object_name2;
```

- **(Structures_Name)** هو اسم السجل وممكن أن يكون أي اسم
- **(Type)** : هو نوع المتغير داخل السجل وممكن وضع أنواع مختلفة من المتغيرات داخل سجل واحد .ويكون عدد تعريف المتغيرات غير محدد
- **(ObjectName)**: هو اسم الكائن المشتق من السجل وممكن أن يكون أي اسم .وممكن اشتقاق عدد غير محدد من الكائنات من سجل واحد فقط نضع فارزة بين كل كائن وأخر. ونبدأ بتعريف هذه الكائنات بعد إغلاق قوس السجل
- ويوضع السجل بعد تعريف المكتبات مباشرة.

السجلات تدخل ضمن مواضيع البرمجة كائنيه التوجه

مثال: ابسط مثال على سجل هي سيارة (car) لها رقم لوحة و موديل و اسم الشركة المصنعة؟

تحليل: لتكوين سجل لهذه المعلومات الثلاثة تكتب ؟

تراكيب (Structs) لمكونات سيارة

```
struct  car
{
int CarNumber;
int Model;
char factoryDesgin[20];
}HussienCar,WaeelCar;
```

نلاحظ أن رقم السيارة عرف كرقم لأنه رقم السيارة عبارة عن مجموعة أرقام و موديلها عرف رقم لان الموديل عبارة عن تاريخ وشركة المصنعة عرفت كسلسلة لان الشركة اسم المصنعة مكونة من أحرف أو رموز ونلاحظ أننا اشتقينا من السجل سيارة حسين **(HussienCar)** وسيارة وائل **(WaeelCar)** ونريد أن ندخل معلومات عن سيارة كل شخص ضمن البرنامج الرئيسي فيكون الكود بشكل التالي

تراكيب (Structs) لمكونات سيارة إدخال المعلومات

```
main()
{
HussienCar. CarNumber =18475;
HussienCar. Model=2011 ;
Strcpy(HussienCar. factoryDesgin,"BMW");
WaeelCar. CarNumber =75645;
WaeelCar. Model=2005 ;
Strcpy(WaeelCar. factoryDesgin,"KIA");
}
```

للوصول لمعلومات أي كائن نكتب اسم الكائن ثم نقطة (.) ثم معلومة التي نريد إدخالها أو طباعتها أو التعديل عليها أو معالجتها

مهم

- اسم الشركة المصنعة يكون عبارة عن مصفوفة أحرف فلا يمكن إسناد سلسلة أحرف مباشرة في السجل هكذا

إسناد قيم بطريقة خاطئة

```
HussienCar. factoryDesgin="BMW" ;
```

هذا التعبير خاطئ لذالك يجب نسخ الاسم باستخدام السلاسل كما في التالي.

نسخ سلسلة إلى سلسلة ضمن سجل

```
Strcpy(HussienCar. factoryDesgin,"BMW");
```

يمكن إدخال السلسلة بطريقة مباشرة من شاشة التنفيذ هكذا............!

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
gets(HussienCar. factoryDesgin);	cin.get(HussienCar. factoryDesgin,20);

مثال: مجموعة من أربعة مستخدمين لكل مستخدم اسم وكلمة مرور ..؟

تراكيب (Structs) لسجل مستخدميين أربعة كل واحد له اسم وكلمة مرور

```
struct  password_User
{
char userName[20];
int  password;
}Hussien ,Waeel,Modar,Rafeed;
```

وكود البرنامج لمستخدم واحد مع الإدخال والطباعة لأسمه وكلمة مروره يكون

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
#include<string.h>
1.struct  password_User
2.{char userName[20];
3.int  password;  }Hussien ,Waeel,Modar,Rafeed;
4.main()
5.{printf("enter hussien user name: ");
6. gets( Hussien. userName );
7. printf("\nenter hussien password: ");
8.scanf("%d",&  Hussien. password );
9. printf("user name:%s ",  Hussien. userName );
10 .printf(" \npassword: %d",  Hussien. password );}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
#include<string.h>
1.struct  password_User
2.{char userName[20];
3.int  password;  }Hussien ,Waeel,Modar,Rafeed;
4.main()
5.{cout<<"enter hussien user name: ";
6.cin.get(Hussien. userName,25);
7.cout<<"\nenter hussien password: ";
8.cin>> Hussien. password;
9.cout<<"user name: "<<  Hussien. userName ;
10.cout<<" \npassword: "<<  Hussien. password ;}
```

توضيح الخطوات:

١.خطوة رقم (١)هو سجل للمستخدمين يحوي اسم المستخدم في خطوة رقم (٢) وكلمة مروره في خطوة رقم (٣) ونلاحظ في خطوة رقم (٣) بعد أن أغلقنا السجل اشتقينا أسماء أربعة مستخدمين

٢.خطوة رقم(٦) هي إدخال اسم المستخدم وهو عبارة عن سلسلة

٣.خطوة رقم (٨) هي إدخال كلمة المرور ونلاحظ في كود لغة(c) استخدمنا ("%d ") لان كلمة المرور عرفناها في خطوة رقم (٣) على أنها متغير (integer)

٤.خطوة رقم (٩) هي طباعة اسم المستخدم في شاشة التنفيذ ونلاحظ في كود لغة (c) استخدمنا الرمز (%s) لأننا أدخلنا اسم المستخدم بشكل سلسلة.

٢. التراكيب المتداخلة (Structure in Structure)

هي طريقة وضع سجل (**Structure**) **داخل سجل أخر. الفائدة منها هي مثلا لو كان لدينا سجل يحوي رقم سيارة ونوعها واسم الشركة والمصنعة وكل سيارة لها ثلاث محركات بأسماء معينة فلو جعلنا أسماء المحركات داخل سجل وهو داخل سجل معلومات السيارة لكان كل وصول إلى سجل من سجلات السيارة تستطيع وصول إلى ثلاث أنواع المحركات فيكون البرنامج مرن وواضح . فتكون الهيكلية كالتالي**

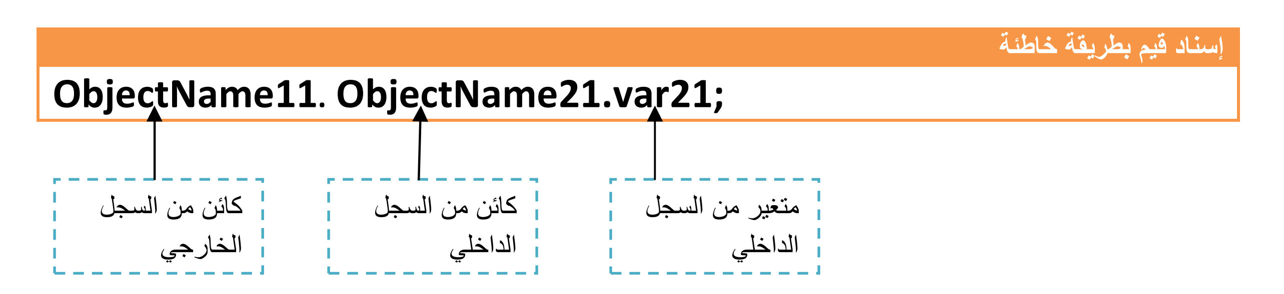
هيكلية تراكيب متداخلة

```
struct  Structures_Name1
{
struct  Structures_Name2
{
Type  var21;
Type  var22;
} ObjectName21,Object_name22;
Type  var11;
Type  var12;
.
.
}ObjectName11,Object_name12;
```

هنا (Structures_Name2) واقع هو ومحتوياته داخل (Structures_Name1) فإذا أردنا أن نصل إلى مكونات السجل الداخلي وهو (Structures_Name2) فنحتاج إلى كتابة كائن من السجل الخارجي ثم كائن من سجل الداخلي ثم مكونات السجل الداخلي .على سبيل المثال لو أرنا الوصول إلى (var21) نكتب

إسناد قيم بطريقة خاطئة

```
ObjectName11. ObjectName21.var21;
```



مثال: سجل لسيارة لها رقم وموديل واسم الشركة وداخلة سجل لثلاث محركات.؟

تراكيب (Structs) متداخلة لمكونات سيارة

```
struct  car
{
Struct machine
{int Type1;
int Type2;
int Type3;
}MachineCar;
int CarNumber;
int Model;
char factoryDesgin[20];
}HussienCar,WaeelCar;
```

- ألان لو أردنا الوصول إلى نوع (Type1) من المحركات في سيارة حسين(HussienCar) يكون الكود

كود

```
HussienCar. MachineCar.Type1;
```

لو تلاحظ كتبنا أولا اسم الكائن في السجل الخارجي(HussienCar) ثم اسم الكائن في السجل الداخلي (MachineCar) ثم اسم المحرك من النوع الأول (Type1) وهذه هي طريقة الوصول الصحيحة

- ألان لو أردنا الوصول إلى نوع (Type1) من المحركات في سيارة وائل (WaeelCar) وإعطاء رقم (554) لهذه المحرك يكون الكود

كود

```
WaeelCar . MachineCar.Type1=554;
```

لو تلاحظ كتبنا أولا اسم الكائن في السجل الخارجي (WaeelCar) ثم اسم الكائن في السجل الداخلي (MachineCar) ثم اسم المحرك من النوع الأول(Type1) وأسندنا له قيمة

- ألان لو أردنا الوصول إلى نوع (Type2) من المحركات في سيارة وائل (WaeelCar) وإعطاء رقم (5544) لهذه المحرك ولوصول لرقم سيارته وإعطائها رقم(4753) . يكون الكود

كود

```
WaeelCar . MachineCar.Type2=5544;
WaeelCar .CarNumber=4753
```

هذه كود لإدخال وطباعة معلومات سيارة واحدة فقط

البرمجة بلغة c

```c
#include<stdio.h>
#include<string.h>
struct  car
{struct machine
{int Type1;
int Type2;
int Type3;
}MachineCar;
int CarNumber;
int Model;
char factoryDesgin[20];
}HussienCar ;
 main()
 {printf("enter factory design:  ");
 gets( HussienCar .  factoryDesgin );
  printf("\nenter car number: ");
  scanf("%d",&   HussienCar. CarNumber)  ;
  printf("\nenter car model: ");
scanf("%d",&  HussienCar. Model)  ;
  printf("\nenter car machine Type1: ");
scanf("%d",&  HussienCar. MachineCar. Type1)  ;
  printf("\nenter car machine Type2: ");
scanf("%d",&  HussienCar. MachineCar. Type2)  ;
  printf("\nenter car machine Type3: ");
  scanf("%d",&  HussienCar. MachineCar. Type3 ) ;
  printf(" \nthe information for the car is ............\n");
  printf(" factory design :%s ",  HussienCar .
factoryDesgin);
printf(" \n car number :%d ", HussienCar. CarNumber) ;

printf("\n car model: %d ", HussienCar. Model);
  printf(" \n machine Type1: %d ", HussienCar.
MachineCar. Type1 ) ;
  printf("\n machine Type2: %d ", HussienCar.
MachineCar. Type2 ) ;
  printf(" \n machine Type3:%d  ",HussienCar.
MachineCar. Type3  );
}
```

البرمجة بلغة c++

```cpp
#include<iostream.h>
#include<string.h>
struct  car
{struct machine
{int Type1;
int Type2;
int Type3;
}MachineCar;
int CarNumber;
int Model;
char factoryDesgin[20];
}HussienCar ;
 main()
 {cout<<"enter factory design:  ";
 cin.get( HussienCar .  factoryDesgin ,25);
 cout<<"\nenter car number: ";
 cin>>  HussienCar. CarNumber  ;
 cout<<"\nenter car model: ";
 cin>>  HussienCar. Model  ;
 cout<<"\nenter car machine Type1: ";
 cin>>  HussienCar. MachineCar. Type1  ;
 cout<<"\nenter car machine Type2: ";
 cin>>  HussienCar. MachineCar. Type2  ;
 cout<<"\nenter car machine Type3: ";
 cin>>  HussienCar. MachineCar. Type3  ;
cout<<" \nthe information for the car is ............\n";
 cout<<" factory design : "<<  HussienCar .
factoryDesgin ;
 cout<<" \n car number : "<<  HussienCar.
CarNumber ;
 cout<<"\n car model: "<< HussienCar. Model;
 cout<<" \n machine Type1: "<< HussienCar.
MachineCar. Type1  ;
 cout<<"\n machine Type2: "<< HussienCar.
MachineCar. Type2  ;
 cout<<" \n machine Type3: "<< HussienCar.
MachineCar. Type3  ;
}
```

الكود واضح وليس بحاجة إلى أي شرح أو توضيح

٣. مصفوفة تراكيب (Structures)

عرفنا المصفوفات سابقا وعرفنا من اهم فوائدها هي الخزن المؤقت وتخزين عدد من القيم أو الحروف بشكل مصفوفة.**إذن مصفوفة سجلات** هي بدلا من أن نعرف عدد من الكائنات من كل سجل نعرف كائن واحد من نوع مصفوفة بديلا عن كل هذه الكائنات.فعلى سبيل المثال لو عدنا إلى مثال السيارة وأردنا أربعين مستخدم هل نعرف أربعين كائن نعرف كائن واحد من نوع مصفوفة وحجمه أربعين .فتكون الهيكلية هكذا

هيكلية مصفوفة تراكيب (Structs)

```
struct  Structures_Name
{
Type  var1;
Type  var2;
.
.
.
}ObjectName1[size];
```

- **(ObjectName1[size])**: هي كائن وواحد من نوع مصفوفة له حجم معين يحدده المستخدم.

فلنعود إلى مثال معلومات سيارة وهي رقم ونوع واسم الشركة لكن نريدها لأربعين سيارة فيكون السجل بشكل التالي

تراكيب (Structs) لمكونات سيارة

```
struct  car
{
int CarNumber;
int Model;
char factoryDesgin[20];
}userCar[40];
```

لو أردنا الوصول إلى معلومات صاحب أول سجل (الوصول إلى اسم الشركة المصنعة)

كود

```
userCar[0]. factoryDesgin ;
```

- لو أردنا الوصول إلى معلومات صاحب ثاني سجل (الوصول إلى اسم الشركة المصنعة)

كود

```
userCar[1]. factoryDesgin ;
```

وكذالك البقية نصل إليهم بنفس الطريقة.

- لو أردنا تعبئة معلومات صاحب أول سيارة يكون الكود

كود

```
strcpy(userCar[0]. factoryDesgin,"BMW") ;
userCar[0]. Model=2011;
userCar[0]. CarNumber=45356;
```

**الكود كامل لإدخال معلومات أربعين سيارة وطباعتها

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>

struct car
{int CarNumber;
int Model;
char factoryDesgin[20];
}userCar[40];
 main()
{int i;
for (i=0;i<40;i++)
 {printf("\ninformation for(%d) car : ",(i+1));
printf("enter Car factory: ");
 gets( userCar[i]. factoryDesgin );
 printf("enter Car number: ");
scanf("%d",& userCar[i]. CarNumber) ;
printf("enter Car Model: ");
 scanf("%d",& userCar[i]. Model);}
printf("\n------------the information saved...\n");
for (i=0;i<40;i++)
 { printf("\ninformation save(%d) car : ",(i+1));
printf(" Car factory: ");
 printf( "%s",userCar[i]. factoryDesgin) ;
 printf(" Car number: ");
 printf( "%d",userCar[i]. CarNumber) ;
printf(" Car Model: ");
 printf("%d", userCar[i]. Model);}}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
#include<stdio.h>
struct car
{int CarNumber;
int Model;
char factoryDesgin[20];
}userCar[40];
 main()
{int i;
for (i=0;i<40;i++)
 {cout<<"\ninformation for("<<(i+1)<<") car : ";
cout<<"enter Car factory: ";
 gets( userCar[i]. factoryDesgin );
 cout<<"enter Car number: ";
 cin>> userCar[i]. CarNumber ;
cout<<"enter Car Model: ";
 cin>> userCar[i]. Model;}
cout<<"\n------------the information saved...\n";
for (i=0;i<40;i++)
 {cout<<"\ninformation sav e ("<<(i+1)<<") car : ";
cout<<" Car factory: ";
 cout<< userCar[i]. factoryDesgin ;
 cout<<" Car number: ";
 cout<< userCar[i]. CarNumber ;
cout<<" Car Model: ";
 cout<< userCar[i]. Model;}}
```

توضيح: لو تلاحظ استخدمنا عداد يعد حتى(٤٠) حتى ندخل جميع معلومات السيارات بالنسبة إلى

(userCar[i]) كل عدة للعداد نقوم بإدخال سجل جديد..؟

٤. مصفوفة تراكيب (Structures)متداخلة

لا يختلف شيئا عن تركيب داخل تركيب نفس الأسلوب لكن هنا نستخدم المصفوفات فتكون مصفوفة تراكيب داخل مصفوفة تراكيب و الهيكلية تكون بشكل التالي

هيكلية تراكيب متداخلة

```
struct  Structures_Name1
{
struct  Structures_Name2
{
Type  var21;
Type  var22;
} ObjectName21[size2];
Type  var11;
Type  var12;
.
.
}ObjectName11[size1];
```

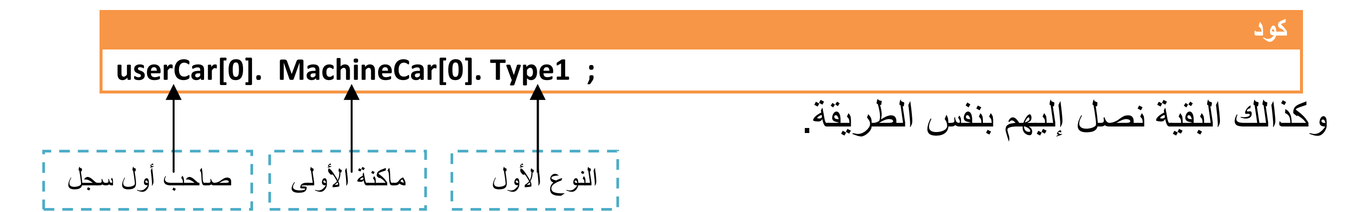
فكل كائن من كائنات مصفوفة السجلات (ObjectName11[size1]) يحوي على سجل (ObjectName21[size2]) بحجم (size2) على سبيل المثال لو كان لدينا المثال التالي

مثال: سجل لعشر سيارات لها رقم وموديل واسم الشركة وداخلة سجل لخمس مكائن لكل ماكنة ثلاث محركات.؟

تراكيب (Structs) متداخلة لمكونات سيارة

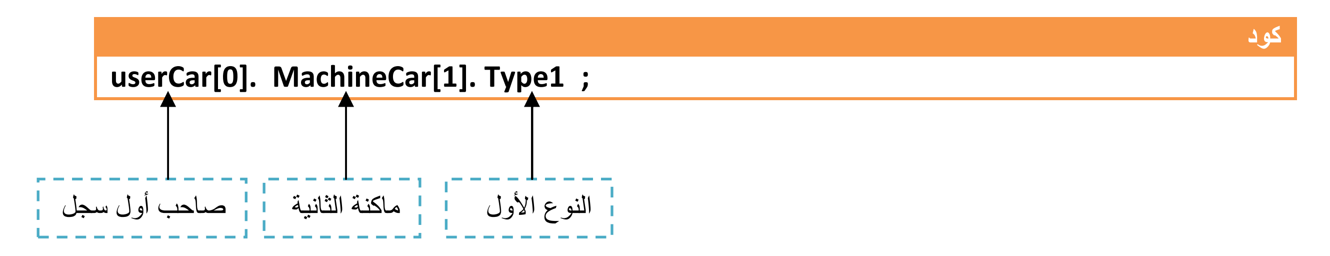
```
struct  car
{
Struct machine
{int Type1;
int Type2;
int Type3;
}MachineCar[5];
int CarNumber;
int Model;
char factoryDesgin[20];
} userCar[10];
```

- لو أردنا الوصول إلى معلومات صاحب أول سجل ماكنة لأولى النوع الأول

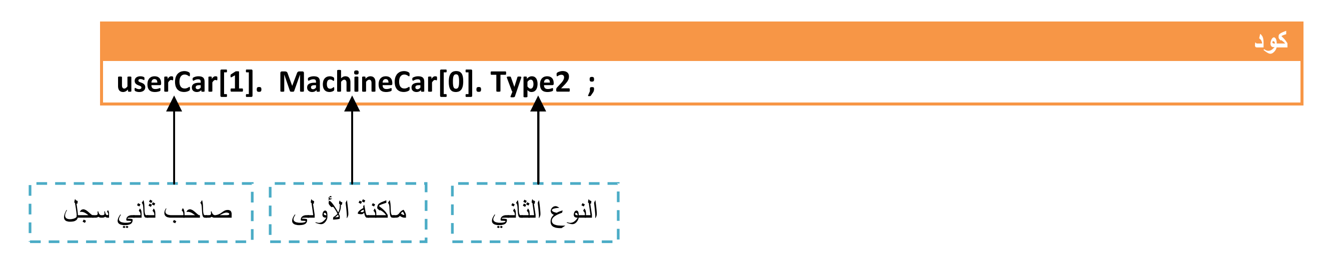


وكذلك البقية نصل إليهم بنفس الطريقة.

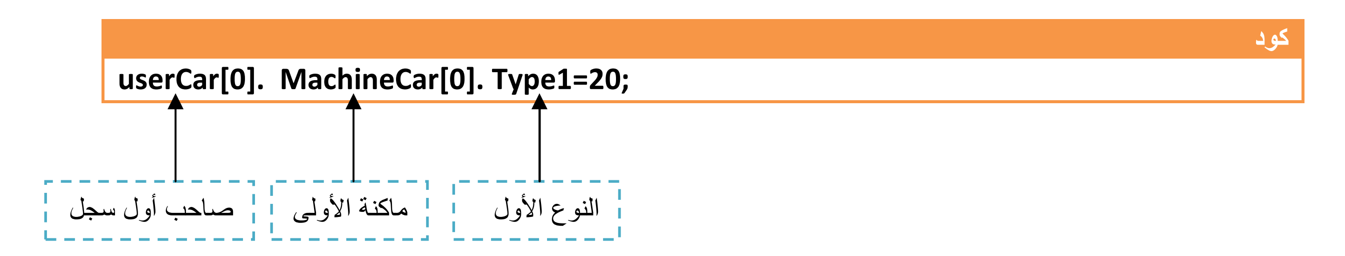
- لو أردنا الوصول إلى معلومات صاحب أول سجل ماكنة ثانية النوع الأول



- لو أردنا الوصول إلى معلومات صاحب ثاني سجل ماكنة أولى النوع الثاني



- لو أردنا الوصول إلى معلومات صاحب أول سجل ماكنة لأولى النوع الأول ونعطيه قيمة(20)



- لو أردنا الوصول إلى معلومات صاحب أول سجل اسم الشركة المصنعة ونعطيه (BMW)

كود
```
Strcpy(userCar[0].  factoryDesgin,"BMW")   ;
```

وكذلك البقية نصل إليهم بنفس الطريقة.

و هذا كود المثال كامل

البرمجة بلغة c

```c
#include<stdio.h>

1.struct  car
2.{struct machine
3.{int Type1;
4.int Type2;
5.int Type3;
6.}MachineCar[5];
7.int CarNumber;
8.int Model;
9.char factoryDesgin[20];
10.} userCar[10];
11.main()
12.{int i, cont ;
13.for (i=0;i<10;i++)
 14.{
15.printf("\ninformation for(%d) car : ",(i+1));
16.printf("enter Car factory: ");
 17. gets( userCar[i].  factoryDesgin );
  18.printf("enter Car number: ");
19.scanf("%d",&  userCar[i]. CarNumber) ;
20.printf("enter Car Model: ");
 21 scanf("%d",&  userCar[i]. Model);
22.for( cont =0; cont <5; cont ++)
23.{
24. printf("\n nmachine name (%d): ",( cont +1));
25. printf("\nenter car machine Type1: ");
 26. printf( "%d",userCar[i]. MachineCar[cont]. Type1)  ;
 27. printf("\nenter car machine Type2: ");
 28. printf( "%d", userCar[i]. MachineCar[cont]. Type2)  ;
 29. printf("\nenter car machine Type3: ");
 30. printf(  "%d",userCar[i]. MachineCar[cont]. Type3)  ;
31.}
32.}
 33.}
```

البرمجة بلغة c++

```cpp
#include<iostream.h>
#include<stdio.h>
1.struct  car
2.{struct machine
3.{int Type1;
4.int Type2;
5.int Type3;
6.}MachineCar[5];
7.int CarNumber;
8.int Model;
9.char factoryDesgin[20];
10.} userCar[10];
11.main()
12.{int i, cont ;
13.for (i=0;i<10;i++)
 14.{
15.cout<<"\ninformation for("<<(i+1)<<") car : ";
16.cout<<"enter Car factory: ";
 17. gets( userCar[i].  factoryDesgin );
 18.cout<<"enter Car number: ";
 19.cin>>  userCar[i]. CarNumber ;
20.cout<<"enter Car Model: ";
21. cin>>  userCar[i]. Model;
22.for( cont =0; cont <5; cont ++)
23.{
24.cout<<"\nmachine name("<<( cont +1)<<")   : ";
25.cout<<"\nenter car machine Type1: ";
 26.cin>>  userCar[i]. MachineCar[cont]. Type1  ;
 27.cout<<"\nenter car machine Type2: ";
 28.cin>>  userCar[i]. MachineCar[cont]. Type2  ;
 29.cout<<"\nenter car machine Type3: ";
 30.cin>>  userCar[i]. MachineCar[cont]. Type3  ;
31.}
32.}
 33.}
```

توضيح البرنامج :

نلاحظ في كل عدة للعداد في خطوة رقم (١٣) تتكرر الخطوات من (١٤ الى٣٢) ففي الخطوات من (١٦ إلى ٢١) يدخل ملومات السجل الخارجي وخطوة رقم (٢٢) هو عدد بعدد سجل المكائن الداخلي المكون من خمس مكائن للأنواع الثلاث ويدخل كل هذه المكائن للأنواع الثلاث في خطوة (٢٥ إلى ٣٠) لكل سجل من سجلات السجل الخارجي

الفصل الثامن

الملفات (File)

المستوى المطلوب

أن يكون القارئ ملما بما هو في الفصول السابقة وفاهما كل شيء

الأهداف:

عندما يكتمل الفصل تكون بإذن الله قد أتممت التعرف على الملفات وطرق استخدامها

مستوى الأداء المطلوب بعد إنهاء الفصل

إتقان هذه الفصل 100%

الأدوات المطلوبة:حاسوب شخصي لتجربة البرامج وقلم ودفتر لتسجيل الملاحظات

الوقت المطلوب : ثلاث ساعات

الملفات (File):

من احد سمات اللغة (c,c++) توفر إمكانية تخزين مكونات أو نتائج أو متطلبات البرنامج على القرص الصلب (hard Disk) بشكل دائم أو مؤقت حسب الحاجة وتخزن الملفات بالقرص الطلب عن طريق لغة (c,c++) بامتدادات مختلفة منها (.txt , .bin) . من الأمثلة على استخدام الملفات لو كان لدينا برنامج لا يستطيع المستخدم الدخول له إلا بكلمة مرور فتخزن كلمة المرور في القرص الطلب بداخل ملف ومتى ما فتحنا البرنامج يطلب من المستخدم إدخال كلمة المرور وإذا كانت الكلمة المدخلة مشابه للكلمة المخزنة يفتح له البرنامج إي خزنا كلمة المرور بشكل دائم داخل الحاسوب .

- ✓ الدوال التي تستخدم مع الملفات في لغة (c++) تقع ضمن مكتبة <iostream.h> و <fstream.h>
- ✓ الدوال التي تستخدم مع الملفات في لغة (c) تقع ضمن مكتبة <stdio.h>

الكتابة في الملفات النصية:

للكتابة الى داخل إي ملف توجد ثلاث خطوات وهي. ....!

- خطوات الأولى نعرف كائن من نوع ملف
- خطوة ثانية نفتح الملف للكتابة
- الخطوة الثالثة نكتب الى داخل الملف

١. في لغة (c++) نستخدم الدالة التالية للكتابة إلى داخل الملفات

كتابة الى داخل ملف في لغة c++

```
1. ofstream fout ;
2.  fout.open("file path",iostream family);
3.fout<<"data";
```

- الخطوة الأولى عرفنا **(fout) من نوع ملف كتابة** هو اسم للملف الذي نريد الكتابة فيه. للتعامل معه داخل البرنامج وممكن أن يكون أي اسم
- **(file path)** : هو مسار الملف المراد خزنة فيه داخل الجهاز يوضع بين علامتي تنصيص
- **(iostream family)** : هي رموز المستخدمة مثل تستخدم للدلالة على عمليات معية

جدول برموز iostream family	
الرمز	وضيفته
ios::app	**يلحق الإدخال الجديد بنهاية الملف**
ios::ate	**يقوم بالقراءة أو الكتابة من نهاية الملف**
ios::trunce	**في حال وجود الملف فسيقوم ببترها أي حذف محتوياتها**
ios::in	**فتح الملف للقراءة وهي حالة افتراضية لكائنات ifstream**
ios::out	**فتح الملف للكتابة وهي حالة افتراضية لكائنات ofstream**
ios::binary	**فتح الملفات على هيئة ثنائية وليس نصية**

- **لاستخدام أكثر من رمز في الحل نضع بينهم (|) مثلا إذا اردنا نكتب ونلحق كتابتنا بمحتويات الملف السابق (ios::app| ios::out)**
- وفي خطوة رقم (3) قمنا بإدخال البيانات إلى داخل الملف

٢. في لغة (c) نستخدم الدالة التالية للكتابة إلى داخل الملفات

كتابة الى داخل ملف في لغة c

```
1.FILE *fout;
2.fout=fopen("file path","symbol");
3.fputs("data", fout,);
```

- **(fout) :** هو اسم للملف الذي نريد الكتابة فيه. عرفناه في الخطوة رقم (١) انه ملف
- **(file path) :** هو مسار الملف المراد خزنة فيه داخل الجهاز يوضع بين علامتي تنصيص
- **(symbol) :** هي رموز المستخدمة مثل تستخدم للدلالة على عمليات معنية توضع بين علامتي تنصيص **وهنا نستخدم الرمز (w) لأننا نريد الكتابة بداخل الملف.** وهذا جدول بهذه الرموز

جدول برموز symbol	
الرمز	وضيفته
a	**يلحق الإدخال الجديد بنهاية الملف**
r	**فتح الملف للقراءة واذا كان الملف غير صالح تعيد قيمة صفر**
w	**استحداث الملف للكتابة** واذا كان الملف موجود في القرص الصلب سيمسح محتوياته
rb,wb,ab	**كتابة وقراءة وإلحاق في الملفات الثنائية**
r+	**فتح الملف للكتابة أو القراءة لكن في الإضافة يكتب البيانات الجديدة فوق البيانات السابقة**
w+	**استحداث الملف للكتابة أو القراءة لكن في الإضافة يكتب البيانات الجديدة فوق البيانات السابقة**

لاستخدام أكثر من رمز في الحل نضع بينهم جمع مثلا إذا أردنا نكتب ونلحق كتابتنا بمحتويات الملف السابق

(w+a)

- وفي خطوة رقم (٣) قمنا بإدخال البيانات إلى داخل الملف باستخدام الدالة (fput) التي تأخذ النص المراد كتابته بداخل الملف بشكل سلسلة و اسم الملف

✓ يمكن كتابة حرف واحد فقط الى داخل الملف باستخدام الدالة (putc) التي تأخذ اسم الملف والحرف المراد إدخاله

كتابة الى داخل ملف في لغة c

```
putc("data", fout,);
```

☒ بعد أكمال عملنا مع إي ملف يجب إغلاقه ولا يجوز تركه مفتوح ويغلق بشكل التالي

إغلاق ملف في لغة c++

```
fout.close;
```

نكتب اسم املف المستخدم داخل البرنامج ثم نغلقه

إغلاق ملف في لغة c

```
fclose(fout);
```

نستخدم دالة تأخذ اسم الملف داخل البرنامج لتغلقه

مثال : برنامج لكتابة جمل على أكثر من سطر داخل ملف ؟.

البرمجة بلغة c

```
#include <stdio.h>
 int main()
 1.{ FILE * fout;
  2. fout=fopen("D:\\firstExa.txt","w");
 3.   fputs("HELLOW HUSSIEN AH-ROB.\n WELCOME
YOU PROGRAM\n WHAT DA YOU LIKE OF ME\n ",
fout);
4.fclose(fout);
  }
```

البرمجة بلغة c++

```
 #include <fstream.h>
 int main()
1. { ofstream fout;
  2. fout.open("D:\\firstExa.txt");
3.  fout << "HELLOW HUSSIEN AH-ROB.\n"
 << "WELCOME YOU PROGRAM\n"
 << "WHAT DA YOU LIKE OF ME\n";
 4. fout.close();
  }
```

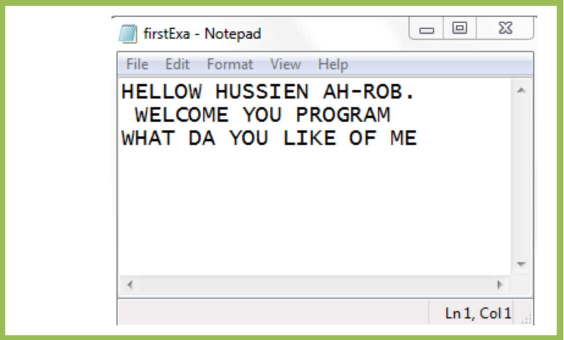
تو ضيح الخطوات

١.خطوة رقم واحد عرفنا **(fout) من نوع ملف، خطوة رقم (٢) كونا ملف بالمسار (\:d) للكتابة فيه**

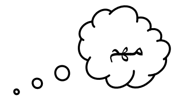
٢.خطوة رقم (٣) كتابنا في الملف لاحظ كيف نكتب بيانات عل أكثر من سطر،خطوة رقم (٤) أغلقنا الملف

لاحظ كيفية تكون الملف داخل جهاز الكومبيوتر

واذا فتحنا الملف **(firstExa) سنجد مكتوب فيه الأسطر التالية**



خزنت فيه نفس الأسطر الذي كتبناها في



خطوة رقم (**في المثال السابق إذا كان الملف (firstExa) أصلا مخزن فيه معلومات معينة فالذي سوف يحدث انه سيحذف المحتويات السابقة ويضيف المحتويات الجديدة في خطوة رقم (٣) بدلا من المحتويات السابقة.واذا أردنا أن لا يحذف المحتويات السابقة إنما يضيف المحتويات الجديد خلفها في الملف فقط نغير الخطوة رقم (٢) الى**

البرمجة بلغة c++	البرمجة بلغة c
2. fout.open("D:\\firstExa.txt",ios::app);	2. fout=fopen("D:\\firstExa.txt"," a");

مثال: برنامج مذكرة نكتب في شاشة التنفيذ وهو يخزن ما نكتبه ويستمر البرنامج بالطلب من المستخدم بالكتابة الى أن يدخل المستخدم النقطة (.)

تحليل: من السؤال انه يتوقف إذا ادخل المستخدم رمز النقطة (.) إي أن البرنامج يقرئ حرف حرف من شاشة التنفيذ ويقارن الحرف المدخل بشرط التوقف في دوارة (loop) مستمرة لا تتوقف الا إذا ادخل المستخدم رمز النقطة وبما إننا ندخل حرف حرف ولا نريد أن يحس المستخدم انه يدخل أحرف نستخدم الدالة (getche) في الإدخال لكي تقرئ ما يدخله المستخدم مباشرة. بما انه يريد أن نخزن ما نكتبه باستمرار **إي انه في كل إدخال بعد إغلاق وفتح البرنامج يضيف الحرف الجديد المدخل الى الملف ولا يمسح محتوياته إنما يلحق الكتابة الجديدة بنهاية الكتابة السابقة**

البرمجة بلغة c++

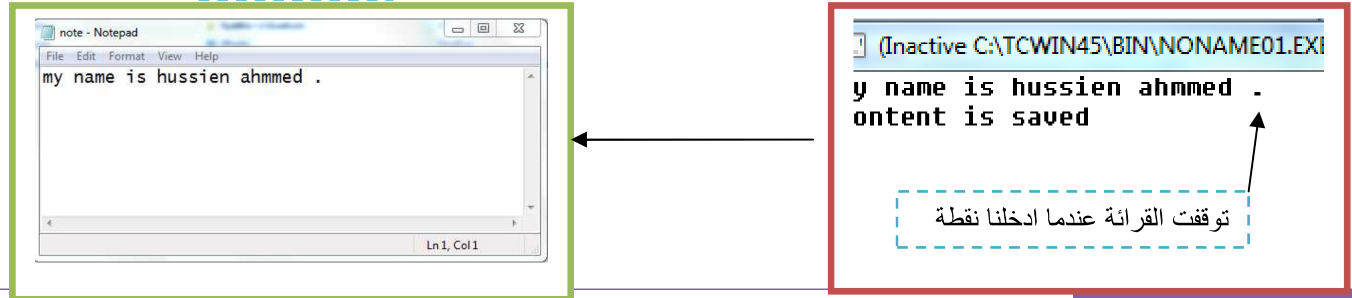
```
#include <fstream.h>
#include <conio.h>
 int main()
 2.   {char symbol ;
 3.    ofstream fout;
 3. fout.open("D:\\note.txt",ios::app);
4. do{
5.symbol=getche();
 6.fout << symbol;
 7.} while(symbol != '.');
8.cout<<"\ncontent is saved";
9. fout.close();
 }
```

البرمجة بلغة c

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
 int main()
 1.   {char symbol ;
2. FILE * fout;
 3. fout=fopen("D:\\note .txt"," a");
4. do{
5.symbol=getche();
 6.  putc(symbol, fout);
7.} while(symbol != '.');
8.printf("\ncontent is saved");
9.fclose(fout);
  }
```

توضيح الخطوات

١. الخطوة رقم (٣) فتحنا ملف للكتابة مع ميزة إلحاق الكتابة الجديدة بالكتابة السابقة
٢. خطوة رقم (٥) هو قراءة من شاشة التنفيذ
٣. خطوة رقم (٦) طباعة الحرف الذي تمت قراءته في الملف
٤. خطوة رقم (٤ الى ٧) تتكرر باستمرار مادام المستخدم لم يدخل رمز النقطة لان شرط التوقف في الخطوة رقم (٧) أن يكون الرمز المدخل هو نقطة



مثال: برنامج لخزن أسماء (٦) مستخدمين وكلمات مرورهم هي ملف .؟
تحليل: نكون سجل حجمه ستة يحوي اسم مستخدم وكلمة مرور وندخله في ملف

البرمجة بلغة c

```c
#include<stdio.h>
1.struct  password_User
2.{char username[20];
3. char   password[20];  }userProtection[6];
4.main()
5.{int i;
6.for(i=0;i<6;i++){
7. printf("\nenter hussien user name: ");
8. gets(  userProtection[i]. username );
9. printf("enter hussien password: ");
10.gets(   userProtection[i]. password );}
11.FILE * fout;
12. fout=fopen("D:\\up.txt","w");
13.for(i=0;i<6;i++){
14.fprintf(fout ,"User ID :");
fprintf(fout , userProtection [i]. username);
fprintf(fout , "\tuser Password: ");
fprintf(fout , userProtection [i]. password);
fprintf(fout , "\n");}
15. fclose(fout);
}
```

البرمجة بلغة c++

```cpp
#include<iostream.h>
#include<stdio.h>
#include <fstream.h>
1.struct  password_User
2.{char username[20];
3. char   password[20];  }userProtection[6];
4.main()
5.{int i;
6.for(i=0;i<6;i++){
7.cout<<"\nenter user name: ";
8. gets(userProtection[i]. username );
9.cout<<"enter password: ";
10. gets( userProtection[i]. password);}
11.ofstream fout;
12. fout.open("D:\\up.txt");
13.for(i=0;i<6;i++){
14.fout << "User ID :";
  fout  <<<< userProtection [i]. username;
  fout  <<<< "\tuser Password: ";
fout  <<<< userProtection [i]. password;
fout  <<<<"\n";}
15. fout.close();
}
```

توضيح الخطوات:

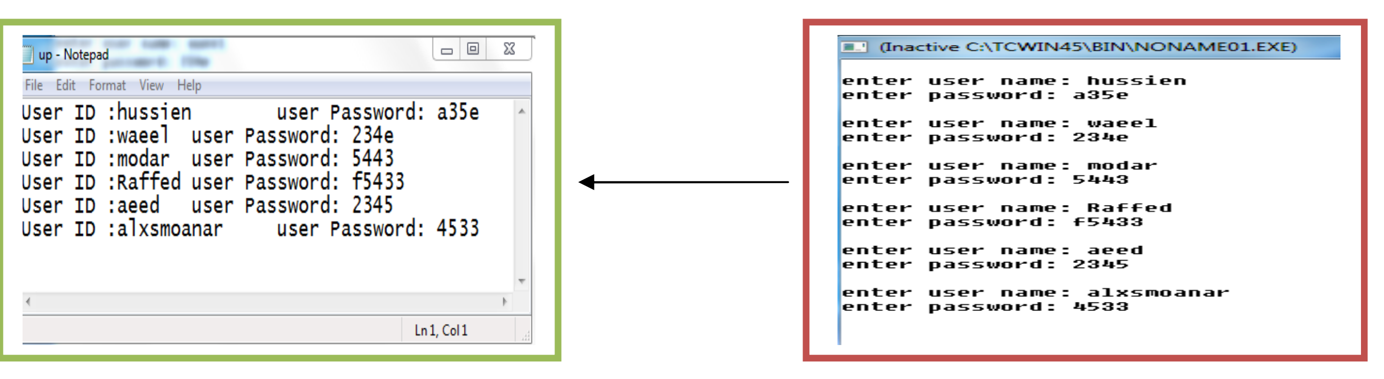
١.خطوة رقم (١و٢و٤) كونا سجل حجمه ست مستخدمين فيه اسم وكلمة مرور

٢.خطوة رقم(٦ الى ١٠)) هي إدخال أسماء المستخدمين وكلمات مرورهم

٣.خطوة رقم (١١) عرفنا ملف جديد وخطوة رقم (١٢) فتحنا الملف للكتابة فيه

٤.خطوة رقم (١٣) هو عداد لكي يدخل أسماء وكلمات مرور كل المستخدمين واحد يتلو الأخر في خطوة رقم (١٤)

لو أدخلنا أسماء المستخدمين كما في شاشة التنفيذ   سيخزنون في الملف في الشكل التالي



القراءة من الملفات النصية:

للقراءة من داخل إي ملف توجد ثلاث خطوات وهي. ....!

- خطوات الأولى نعرف كائن من نوع ملف
- خطوة ثانية نفتح الملف للقراءة
- الخطوة الثالثة نقرئ من داخل الملف

١.في لغة (c++) نستخدم الدالة التالية للكتابة إلى داخل الملفات

كتابة الى داخل ملف في لغة c++

```
1. ifstream fin ;
2.  fin.open("file path",iostream family);
3.fin.getline(array,80);
```

- الخطوة الأولى عرفنا **(fin) من نوع ملف للقراءة.** هو اسم للملف الذي نريد القراءة منه للتعامل معه داخل البرنامج وممكن أن يكون أي اسم
- **(file path)** : هو مسار الملف المراد فتحه من داخل الجهاز يوضع بين علامتي تنصيص
- **(iostream family)** : هي رموز المستخدمة مثل تستخدم للدلالة على عمليات معنية
- وفي خطوة رقم (3) قمنا بخزن سطر واحد من البيانات من الملف الى داخل مصفوفة

٢. في لغة (c) نستخدم الدالة التالية للكتابة إلى داخل الملفات

كتابة الى داخل ملف في لغة c

```
1.FILE *f fin ;
2. fin =fopen("file path","symbol");
3.fgets( fin ,80, array );
```

- **(fout) :** هو اسم للملف الذي نريد القراءة منه. عرفناه في الخطوة رقم (١) انه ملف
- **(file path)** : هو مسار الملف المراد فتح الملف من داخل الجهاز يوضع بين علامتي تنصيص
- **(symbol) :** هي رموز المستخدمة مثل تستخدم للدلالة على عمليات معية توضع بين علامتي تنصيص وهنا نستخدم الرمز **(r) لأننا نريد القراءة من داخل الملف.** وهذا جدول بهذه الرموز
- وفي خطوة رقم (٣) قمنا بقراءة البيانات من داخل الملف باستخدام الدالة **(fgets)** التي تأخذ اسم الملف والنص المراد القراءة منه وتخزن الناتج في مصفوفة و (80) هو عدد الأحرف المرد قراءتها من الملف
- ✓ يمكن قراءة حرف واحد فقط من داخل الملف باستخدام الدالة (getc) التي تأخذ اسم الملف والحرف المراد إدخاله

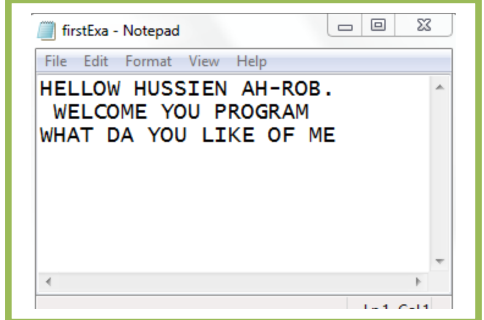
كتابة الى داخل ملف في لغة c

```
var= getc(fin );
```

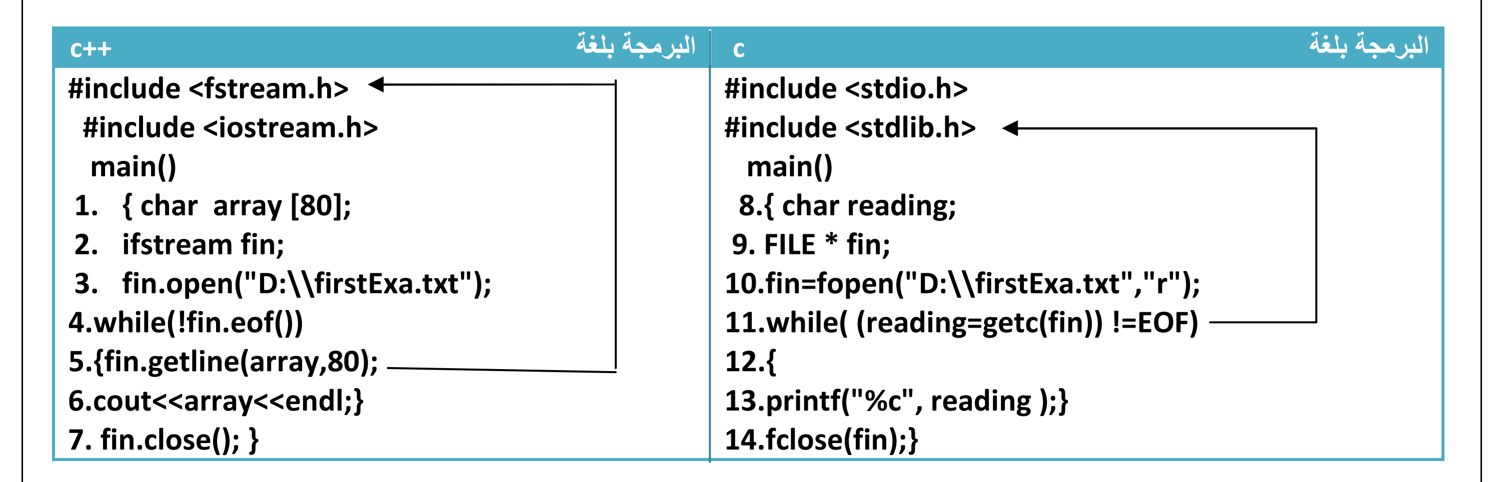
- ✓ (fin): هو اسم الملف المراد القراءة منه
- ✓ (var) هو اسم المتغير المراد خزن القيمة المقروءة في داخله

☒ القراءة من الملف تبدأ بقراءة البايت الأول ثم الثاني وبالتتابع

مثال : قم بقراءة جميع محتويات الملف الذي يقع في المسار التالي **(D:\\firstExa.txt)** ويحتوي الملف على البيانات التالية.؟



تحليل: لقراءة جميع محتويات ملف نستخدم دوال التكرار في القراءة حيث كل ما يقرئ بايت ينتقل المؤشر إلى البايت الثاني ليقرئه في المرة القادمة لكن لا بد من وجود دالة توقف القراءة عند الوصول إلى نهاية الملف

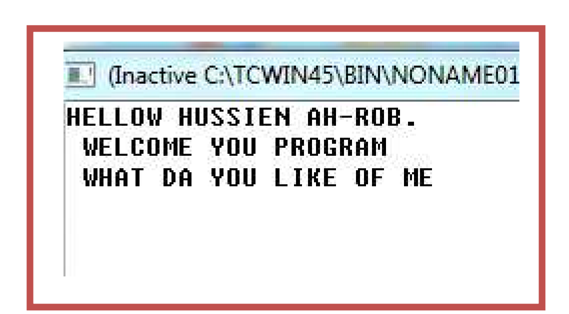


البرمجة بلغة c++	البرمجة بلغة c
#include <fstream.h>	#include <stdio.h>
#include <iostream.h>	#include <stdlib.h>
main()	main()
1. { char array [80];	8.{ char reading;
2. ifstream fin;	9. FILE * fin;
3. fin.open("D:\\firstExa.txt");	10.fin=fopen("D:\\firstExa.txt","r");
4.while(!fin.eof())	11.while((reading=getc(fin)) !=EOF)
5.{fin.getline(array,80);	12.{
6.cout<<array<<endl;}	13.printf("%c", reading);}
7. fin.close(); }	14.fclose(fin);}

توضيح الخطوات :

١. خطوة رقم (١) عرفنا مصفوفة لخزن الذي نقرئه فيه عند كل قراءة
٢. خطوة رقم (٨) عرفنا متغير حرفي لنخزن الأحرف التي نقرئها حرف حرف
٣. خطوة رقم (٢و٩) عرفنا كائن من نوع ملف ،خطوة رقم (٣) فتحنا الملف للقراءة
٤. خطوة رقم (٣ و ١٠) فتحنا الملف للقراءة
٥. خطوة رقم (١١و٤) هي دوارة لا تتوقف إلا أن ينتهي من قراءة أخر سطر في الملف **(eof)** هي مختصر لكلمة (end of file) هو مؤشر على نهاية الملف أي هنا استخدمناه كشرط توقف إذا قرء أخر سطر يتوقف حتى لا يستمر بالقراءة إلى ألما لانهاية
٦. خطوة رقم (٥) نقرئ سطر سطر من الملف تقع الدالة ضمن مكتبة
٧. خطوة رقم (٦) هي طباعة سطر سطر وكلمة (endl) لإنزال المؤشر إلى السطر التالي
٨. خطوة رقم (١٣) هي طباعة حرف حرف

☒ لاحظ لأسم تبين لك كل دالة وتقع تحت إي مكتبة



الكتابة في الملفات الثنائية:

الملفات الثنائية تستخدم لتخزين المصفوفات والمتغيرات والتراكيب.وللكتابة إلى داخل إي ملف توجد ثلاث خطوات

- خطوات الأولى نعرف كائن من نوع ملف
- خطوة ثانية نفتح الملف للكتابة
- الخطوة الثالثة نكتب إلى داخل الملف

١. في لغة (c++) نستخدم الدالة التالية للكتابة إلى داخل الملفات

كتابة الى داخل ملف في لغة c++

```
1. ofstream fout ;
2.  fout.open("file path",iostream family|ios::binary);
3. fout.write((char*)&  data ,sizeof(data))   ;
```

- **(iostream family)** : هي رموز المستخدمة مثل تستخدم للدلالة على عمليات معنية ونستخدم هنا الرمز **(ios::binary)** بمعنى أن الملف المدخل هو ثنائي
- وفي خطوة رقم (3) قمنا بإدخال البيانات إلى داخل الملف باستخدام الدالة **(write)** التي تأخذ **(data)** قد يكون متغير أو مصفوفة أو سجل وحجمها

٢. في لغة (c) نستخدم الدالة التالية للكتابة إلى داخل الملفات

كتابة الى داخل ملف في لغة c

```
1.FILE *fout;
2.fout=fopen("file path","symbol");
3.fwrite(& data ,sizeof(data),n, fout);
```

- **(symbol)** : هي رموز المستخدمة مثل تستخدم للدلالة على عمليات معية توضع بين علامتي تنصيص **وهنا نستخدم الرمز (wb) لأننا نريد الكتابة بداخل الملف ثنائي.**
- وفي خطوة رقم (٣) قمنا بإدخال البيانات إلى داخل الملف باستخدام الدالة **(fwrite)** التي تأخذ النص المراد كتابته **(data)** بداخل الملف وحجمه وعدد المواقع أو سجلات **(n)** و اسم الملف **(fout)**

مثال : تخزين مصفوفة أحادية حجمها (١٠) داخل ملف ؟.

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> #include <fstream.h> main() 1.{ int Array[80],i; 2.for(i=0;i<10;i++) 3.scanf("%d",&Array[i]); 4.FILE * fout; 5. fout=fopen("D:\\ar.bin","wb"); 6.fwrite(& Array ,sizeof(Array),10, fout); 7. fclose(fout); }	#include<iostream.h> #include <fstream.h> main() 1.{ int Array[80],i; 2.for(i=0;i<10;i++) 3.cin>> Array[i]; 4.ofstream fout; 5. fout.open("D:\\ar.bin",ios::binary); 6. fout .write((char *) & Array , sizeof(Array)); 7.fout.close(); }

توضيح الخطوات :

١. خطوة رقم (٥) فتحنا ملف ثنائي لكي نكتب في داخله
٢. خطوة رقم (٦) أدخلنا عناصر المصفوفة في الملف وحددنا حجم البيانات المدخلة هي عشرة

وتخزن بشكل التالي



✓ الملف لا يمكن فتحه بمتصفحات الملفات الاعتيادية لأن امتداده (bin*)

مثال: برنامج لخزن أسماء (٦) مستخدمين وكلمات مرورهم هي ملف ؟.

البرمجة بلغة c

```
#include<stdio.h>
1.struct  password_User
2.{char username[20];
3. char   password[20];  }userProtection[6];
4.main()
5.{int i;
6.for(i=0;i<6;i++){
7. printf("\nenter user name: ");
8. gets(  userProtection[i]. username );
9. printf("enter  password: ");
10.gets(   userProtection[i]. password );}
11.FILE * fout;
12. fout=fopen("D:\\up.bin","wb");
13.for(i=0;i<6;i++)
14..fwrite(&  userProtection[i] ,sizeof(
userProtection[i]),6, fout);
15. fclose(fout);
}
```

البرمجة بلغة c++

```
#include<iostream.h>
#include<stdio.h>
 #include <fstream.h>
1.struct  password_User
2.{char username[20];
3. char   password[20];  }userProtection[6];
4.main()
5.{int i;
6.for(i=0;i<6;i++){
7.cout<<"\nenter user name: ";
8. gets(userProtection[i]. username );
9.cout<<"enter password: ";
10. gets( userProtection[i]. password);}
11.ofstream fout;
12. fout.open("D:\\up.bin",ios::binary);
13.for(i=0;i<6;i++)
14. fout.write((char*)&   userProtection[i]
,sizeof( userProtection[i]));
15. fout.close();}
```

توضيح الخطوات:

١. خطوة رقم (١٢) فتحنا ملف ثنائي للكتابة فيه
٢. خطوة رقم(٦ إلى ١٠) هي إدخال بيانات ←
٣. خطوة رقم(١٤) قمنا بإدخال كل سجل كامل
مرة واحدة إلى داخل الملف

```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)
enter user name: hussien
enter password: 1234
enter user name: alxs1aa
enter password: 342a
enter user name: waeel
enter password: 23454
enter user name: modor
enter password: 12345
enter user name: salam
enter password: 2345
enter user name: aeed
enter password: 12345
```

☒ ***قارن هذا الحل بالحل السابق لنفس هذا المثال في حالة كتابة الملفات النصية***

القراءة من الملفات الثنائية:

للقراءة من داخل إي ملف توجد ثلاث خطوات وهي. ....!

- خطوات الأولى نعرف كائن من نوع ملف
- خطوة ثانية نفتح الملف للقراءة
- الخطوة الثالثة نقرئ من داخل الملف

١.في لغة (c++) نستخدم الدالة التالية للكتابة إلى داخل الملفات

كتابة الى داخل ملف في لغة c++

```
1. ifstream fin ;
2.  fin.open("file path",iostream family);
3. fin.read((char*)& array,sizeof(data));
```

- **(iostream family)** : هي رموز المستخدمة مثل تستخدم للدلالة على عمليات معنية ونستخدم هنا الرمز **(ios::binary)** بمعنى أن الملف المدخل هو ثنائي
- وفي خطوة رقم (3) قمنا بقراءة سطر واحد من البيانات من الملف إلى داخل مصفوفة **(data) وهذه ممكن أن تكون مصفوفة أو سجل أو متغير** وان **sizeof(array)** معناه حجم البيانات التي سنقرئها من الملف

٣. في لغة (c) نستخدم الدالة التالية للكتابة إلى داخل الملفات

كتابة الى داخل ملف في لغة c

```
1.FILE *f fin ;
2. fin =fopen("file path","symbol");
3.fread(& data ,sizeof( data ),n,fin)
```

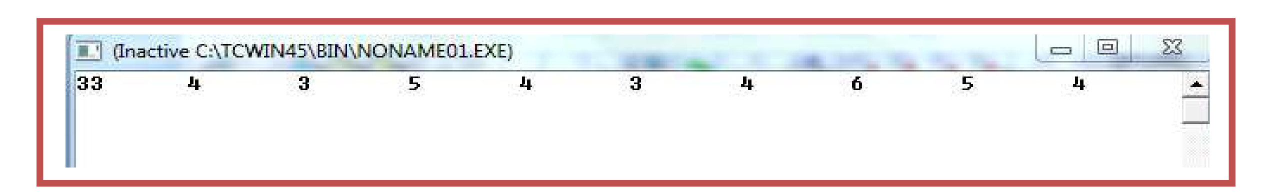
- **(symbol)** : هي رموز المستخدمة مثل تستخدم للدلالة على عمليات معية توضع بين علامتي تنصيص وهنا نستخدم الرمز **(br) لأننا نريد القراءة من داخل الملف**
- وفي خطوة رقم (٣) قمنا بقراءة البيانات من داخل الملف باستخدام الدالة **(fread)** إلى **(data)** ممكن أن تكون المصفوفة أو السجل أو المتغير وحجم الذي نريده) أن نقرئه أو عدد المواقع و اسم الملف **(fout)**

مثال : قراءة محتويات مصفوفة أحادية حجمها (١٠) من داخل ملف في المسار التالي **("D:\\ar.bin ")** ؟.

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h>	#include<iostream.h>
#include <fstream.h>	#include <fstream.h>
main()	main()
1.{ int Array[10],i;	1.{ int Array[10],i;
2.FILE * fout;	2.ifstream fout;
3. fout=fopen("D:\\ar.bin","rb");	3. fout.open("D:\\ar.bin",ios::binary);
4.fread(& Array ,sizeof(Array) ,1, fout);	4. fout .read((char *) & Array , sizeof(Array));
5.for(i=0;i<10;i++)	5.for(i=0;i<10;i++)
6.printf("%d\t", Array[i]);	6.cout<< Array[i]<<"\t";
7. fclose(fout); }	7.fout.close(); }

توضيح الخطوات :

٣. خطوة رقم (3) فتحنا ملف ثنائي لكي نقرئ من داخله
٤. خطوة رقم (4) قمنا بقراءة عناصر بحجم المصفوفة **(Array)** من الملف ويخزنها في المصفوفة
٥. خطوة رقم (٥و٦) وطبعنا محتويات المصفوفة بشكل التالي



هذه العناصر سبق وان خزناها في الملف في مثال سابق

مثال: برنامج يطبع أسماء المستخدمين وكلمات مرورهم التي خزنت في ملف كثنائي .؟

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
#include<stdio.h> 1.struct password_User 2.{char username[20]; 3. char password[20]; }userProtection[6]; 4.main() 5.{int i; 6.FILE * fout; 7. fout=fopen("D:\\up.bin","rb"); 8. fread(& userProtection ,sizeof(userProtection) ,1, fout); 9. fclose(fout); 10.for(i=0;i<6;i++){ 11. printf("\n User ID :\t"); 12. printf("%s", userProtection [i].username); 13. printf("user Password: "); 14. printf("%s", userProtection [i]. password);} }	#include<iostream.h> #include<stdio.h> #include <fstream.h> 1.struct password_User 2.{char username[20]; 3. char password[20]; }userProtection[6]; 4.main() 5.{int i; 6.ifstream fout; 7. fout.open("D:\\up.bin",ios::binary); 8. fout .read((char *) & userProtection , sizeof(userProtection)); 9. fout.close(); 10.for(i=0;i<6;i++){ 11.cout << "\nUser ID :\t"; 12.cout << userProtection [i]. username; 13.cout << "\tuser Password: "; 14.cout << userProtection [i]. password;}}

توضيح الخطوات:

١. خطوة رقم (٧) قرئنا من داخل الملف بيانات بحجم السجل وهو (٦) وكل واحد في السجل له اسم مستخدم وكلمة مرور سيقوم المترجم تلقائيا بإسناد كل اسم مستخدم وكلمة مروره مخزن داخل الملف الى موقع من مواقع السجل

٢. خطوة رقم(١٠ إلى ١٤) قمنا بطباعة محتويات السجل التي ملئناها من الملف

وتكون شكل شاشة التنفيذ هكذا حسب ما هو مخزن في الملف

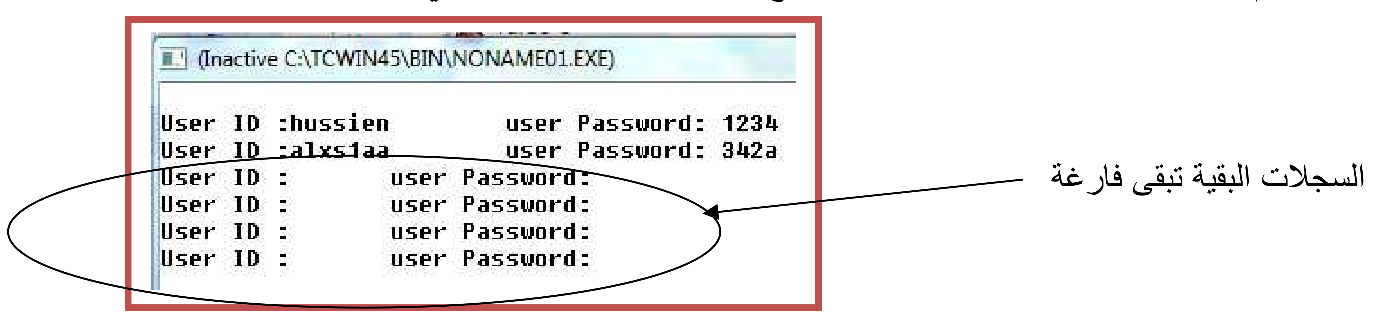
```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)

User ID :       hussien user Password: 1234
User ID :       alxs1aa user Password: 342a
User ID :       waeel   user Password: 23454
User ID :       modor   user Password: 12345
User ID :       salam   user Password: 2345
User ID :       aeed    user Password: 12345
```

✓ لو أردنا أن يطبع محتويات سجل لمستخدمين اثنين فقط نغير خطوة رقم (٨) إلى

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
8. fread(& userProtection ,sizeof(userProtection[0]) ,2, fout);	8. fout .read((char *) & userProtection , 2*sizeof(userProtection[0]));

الذي فعلناه هو أخذنا حجم سجل واحد و هو السجل الأول **(userProtection[0])** وضربناه في اثنان لكي نحصل على حجم سجلين من داخل الملف فقط لذالك سيطبع محتويات سجلين فقط كما في شاشة التنفيذ



```
(Inactive C:\TCWIN45\BIN\NONAME01.EXE)

User ID :hussien        user Password: 1234
User ID :alxs1aa        user Password: 342a
User ID :       user Password:
User ID :       user Password:
User ID :       user Password:
User ID :       user Password:
```


ونستطيع تحديد عدد الملفات من الرقم المضروب بالحجم فلو أردنا ثلاث ملفات نضرب في ثلاثة لكن هذه الطريقة تطبع بعدد السجلات المطلوب لكن من الأول ثم الثاني وبالتسلسل **ماذا لو أردنا طباعة فقط السجل الثالث أو فقط السجل الرابع هذا ما تقدمه دالة (seek) التي تمكنك من تحريك المؤشر داخل الملف لأن المؤشر بطبيعته يبدأ من أول موقع لذالك سيطبع السجلات بالتسلسل إما هذه الدالة تمكنك من تحريك مكان المؤشر وتكون** بالشكل التالي

١.في لغة (c++) نستخدم الدالة التالية لتحريك المؤشر داخل الملف

كتابة الى داخل ملف في لغة c++
fin.seekg(offset, iostream family **);**

(fin): هو اسم الملف داخل البرنامج

(offset): مكان بدء القراءة إي من إي بايت تبدأ القراءة أو الكتابة

(iostream family) : إذا لم نضع إي رمز معناه سيبدأ **(offset)** من بداية الملف وإذا وضعنا (ios::end) معناه سيبدأ **(offset)** من نهاية الملف

جعل المؤشر يبدأ من نهاية الملف بأزاحة مقدارها ٥٠-
fin.seekg(-50,ios::end);

٢.في لغة (c) نستخدم الدالة التالية لتحريك المؤشر داخل الملف

كتابة الى داخل ملف في لغة c++
fseek(fin,offset,whence);

(fin): هو اسم الملف داخل البرنامج

(offset): مكان بدء القراءة إي من إي بايت تبدأ القراءة أو الكتابة

(whence) : إذا وضعنا (0)معناه سيبدأ **(offset)** من بداية الملف وإذا وضعنا (١) معناه سيبدأ **(offset)** من الموقع الحالي وإذا وضعنا (2) معناه سيبدأ **(offset)** من نهاية الفلم

جعل المؤشر يبدأ من نهاية الملف بأزاحة مقدارها ٥٠-
int fseek(fin,-50,2);

✓ في مثال السجلات لو أردنا طباعة السجل الثالث

تحليل: نضرب حجم واحد من السجلات في اثنان ونجعلها قيمة (offset) حتى يؤشر في نهاية السجل الثاني وعندما يبدأ القراءة يبدؤها من السجل الثالث. ونجعل التحرك من البداية وفي دالة القراءة نجعله يقرأ سجل واحد وهو الثالث نغير الخطوة رقم (٨) في المثال إلى خطوتين بالشكل التالي لكي يطبع سجل الثالث فقط

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
fseek(fout,2*sizeof(userProtection[0]), 0); fread(& userProtection ,sizeof(userProtection[0]) ,1, fout);	fout.seekg(2*sizeof(userProtection[0])); fout .read((char *) & userProtection, sizeof(userProtection[0]));

✓ في مثال السجلات لو أردنا طباعة السجل الرابع

تحليل: نضرب حجم واحد من السجلات في ثلاثة ونجعلها قيمة (offset) حتى يؤشر في نهاية السجل الثالث وعندما يبدأ القراءة يبدؤها من السجل الرابع ونجعل التحرك من البداية وفي دالة القراءة نجعله يقرأ سجل واحد نغير الخطوة رقم (٨) في المثال إلى خطوتين بالشكل التالي لكي يطبع سجل الثالث فقط

البرمجة بلغة c	البرمجة بلغة c++
fseek(fout,3*sizeof(userProtection[0]), 0); fread(& userProtection ,sizeof(userProtection[0]) ,1, fout);	fout.seekg(3*sizeof(userProtection[0])); fout .read((char *) & userProtection, sizeof(userProtection[0]));

وهذا كود البرنامج كامل لطباعة محتويات سجل الرابع فقط

البرمجة بلغة c

```c
#include<stdio.h>
1.struct  password_User
2.{char username[20];
3. char   password[20];  }userProtection[6];
4.main()
5.{FILE * fout;
6. fout=fopen("D:\\up.bin","rb");
7.fseek(fout,3*sizeof(userProtection[0]),  0 );
8.fread(&  userProtection ,sizeof(userProtection[0]) ,1,
fout);
9. fclose(fout);
10. printf("\n User ID :\t");
11. printf("%s", userProtection [0].username);
12. printf("user Password: ");
13. printf("%s",  userProtection [0]. password );
}
```

البرمجة بلغة c++

```cpp
#include<iostream.h>
#include<stdio.h>
#include <fstream.h>
1.struct  password_User
2.{char username[20];
3. char   password[20];  }userProtection[6];
4.main()
5.{ifstream fout;
6. fout.open("D:\\up.bin",ios::binary);
7.  fout.seekg(3*sizeof(userProtection[0]));
8.fout .read((char *) & userProtection
,sizeof(userProtection[0]));
9. fout.close();
10.cout<< "User ID :";
11.cout << userProtection [0]. username;
12.cout<< "\tuser Password: ";
13.cout  << userProtection [0]. password;}
```

بما انه سجل واحد فليس بحاجة إلى عداد يعد للستة فقط نطبع الموقع الأول الذي فيه المستخدم هكذا



✓ في مثال السجلات لو أردنا طباعة السجل الرابع والخامس والسادس

تحليل: نضرب حجم واحد من السجلات في ثلاثة ونجعلها قيمة (offset) حتى يؤشر في نهاية السجل الثالث ونجعل التحرك من البداية وفي دالة القراءة نجعله يقرأ ثلاث سجلات لكي يقرئ السجل الرابع والخامس والسادس نغير الخطوة رقم (٨) في المثال إلى خطوتين بالشكل التالي لكي يطبع سجل الثالث فقط

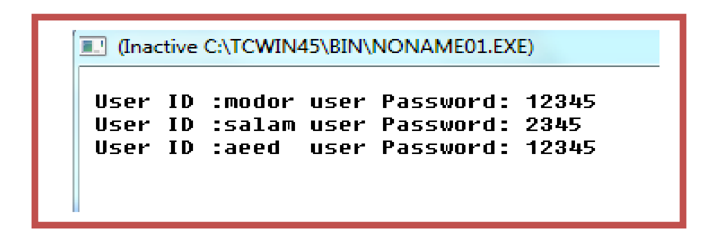
البرمجة بلغة c

```c
 fseek(fout,3*sizeof(userProtection[0]),  0 );
fread(&  userProtection ,sizeof(userProtection[0]) ,3,
fout);
```

البرمجة بلغة c++

```cpp
fout.seekg(3*sizeof(userProtection[0]));
fout .read((char *) & userProtection,
3*sizeof(userProtection[0]));
```

ونغير شرط توقف العداد في خطوة رقم (١٠) إلى اصفر من ثلاثة لأننا سنطبع ثلاث سجلات فقط




النهاية